SQUARE OFFICIAL | DigiCube PRESENTS

# front mission 3

## Platinum Expert Manual

front mission 3 フロントミッション サード
プラチナ エキスパート マニュアル

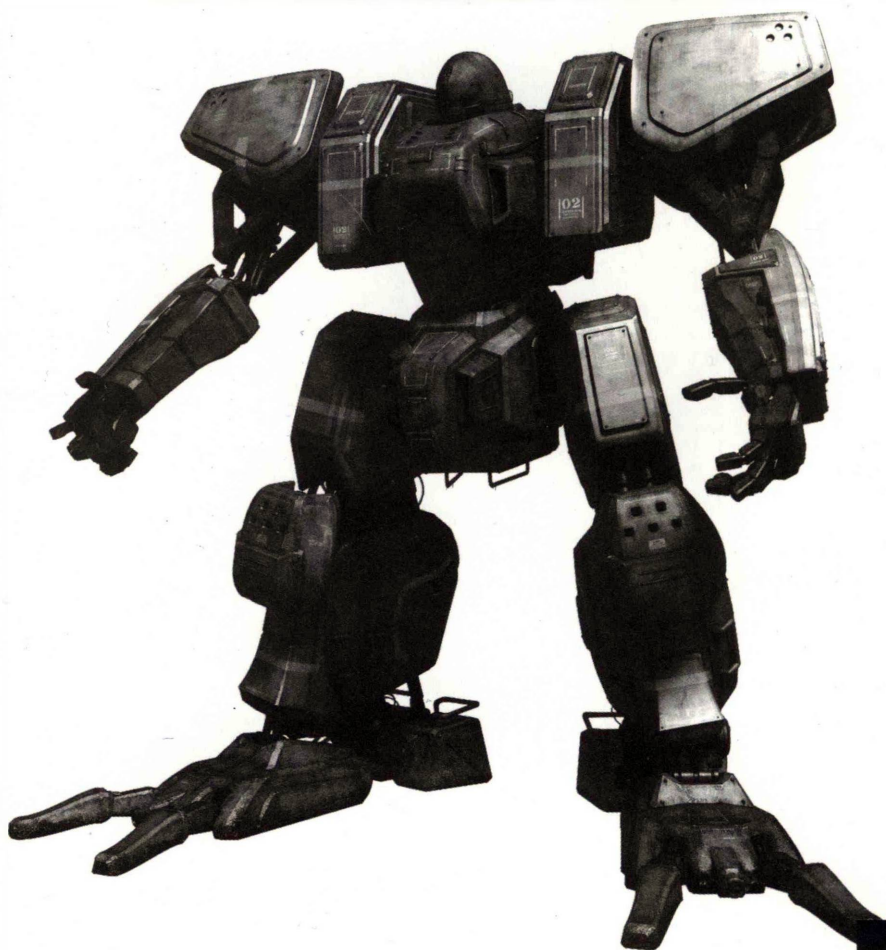
SQUARESOFT

SQUARE OFFICIAL | DigiCube PRESENTS

# front mission 3

## Platinum Expert Manual

## フロントミッション サード
## プラチナ エキスパート マニュアル

PlayStation ®

# front mission 3

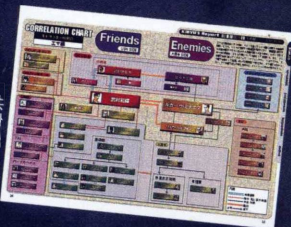
**Platinum Expert Manual**
プラチナ エキスパート マニュアル

# These files will navigate you...

## ―本書の構成―

本書では、攻略の要になる５つのポイントをそれぞれファイルに分けて詳細に解析。これらのファイルをプラチナ攻略に役立てて欲しい。

World

◀OCU、USN、大漢中といった、和輝が深く関わる国々の情勢を知ることができる。国内外の対立関係図も注目してほしい。

▶和輝と行動を共にする人々。敵対する人々。主人公和輝に関わる様々な人物達を紹介。人間関係がわかる相関図も掲載。

Human

### File 1 World

**グローバルな視野で見る世界情勢**

主人公である和輝の行動が与える各国への影響。また、プレイヤーの目の届かないところで日々動きつづける世界情勢。ゲーム中では個人の視点でしか見ることのできなかった国、組織、個人、それらが持つ世界観や人間像をグローバルな視野で考察。

**世界情勢＆人物**

### File 2 System

**セットアップの手法や必勝戦術の指南**

細部に渡って行えるセットアップをはじめとするゲームシステムは、難解ではあるが極めれば役立つことは間違いない。ここでは初心者からでも完全にマスターできるよう、各項目をコーナーで分けて基本的なことから上級テクニックまでを解説している。

**ゲームシステム**

Setup

◀最も時間と手間がかかるのがセットアップだ。基本的な操作方法から適切なパーツ選び、タイプ別のセットアップ例を公開。

▶セットアップを行ない、部隊を配置して戦いが始まる。移動や攻撃に関する基本ルールはもとより、効率的な攻撃方法も伝授。

Battle

## File 3
# Tactics

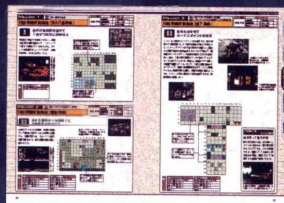
### 最高のプラチナメダルを入手する戦術

各ステージをクリアしたときの状況に応じて、戦績はメダルで表示される。その中でもっとも上位に位置するのがプラチナメダルである。ここではすべてのステージにおいてプラチナメダルを取ることを目的とした綿密な戦略をステージごとにを掲載。

**全ステージプラチナ攻略**

Flowchart

◀シナリオ進行を説明するフローチャート。フォーラム入手時期やメールの到着時期、イベントやショップデータも網羅。

▶その面のバトルにおいて重要なポイントを詳しく解説。マップを掲載して、よりわかりやすい攻略法を紹介している。

Platinum capture

## File 4
# Network

### フォーラムやメールデータを詳細解析

各国の隠された情報を探るにはネットワークを駆使する必要がある。フォーラムに関わるパスワードや、メール、ショップ、デスクトップやシミュレーターに関わるデータを完全解析した。また、BBS更新時期やダウンロードデータもフォローしている。

**ネットワーク完全解析**

Forum

◀全フォーラムを各国ごとに掲載。必要とされるパスワードは全て解析している。要求された場合は、すぐにチェックしよう。

▶全メールの送受信データを、シナリオ、キャラクター別に掲載。また、全てのイベント、隠しメールアドレスも解析。

Mail

## File 5
# Data

### ヴァンツァーに関する完全データ

正確な知識を得ずして強いヴァンツァーを作ることなどできない。パーツやスキル、武器やアイテムなどヴァンツァーに関する全てのデータを網羅している。また、後半には裏話満載の開発者インタビューや、検索性を高めるためのインデックスを掲載。

**全データリスト**

◀全スキルを一括掲載。格闘や射撃など、タイプごとに分類しているので、自分が覚えたいスキルを簡単に検索できる。

Skill

Weapon

▶状況に応じて適切な装備を選ぶためのデータベース。特に武器データは、敵の防御属性を考えて武器を選ぶ時に重宝するはずだ。

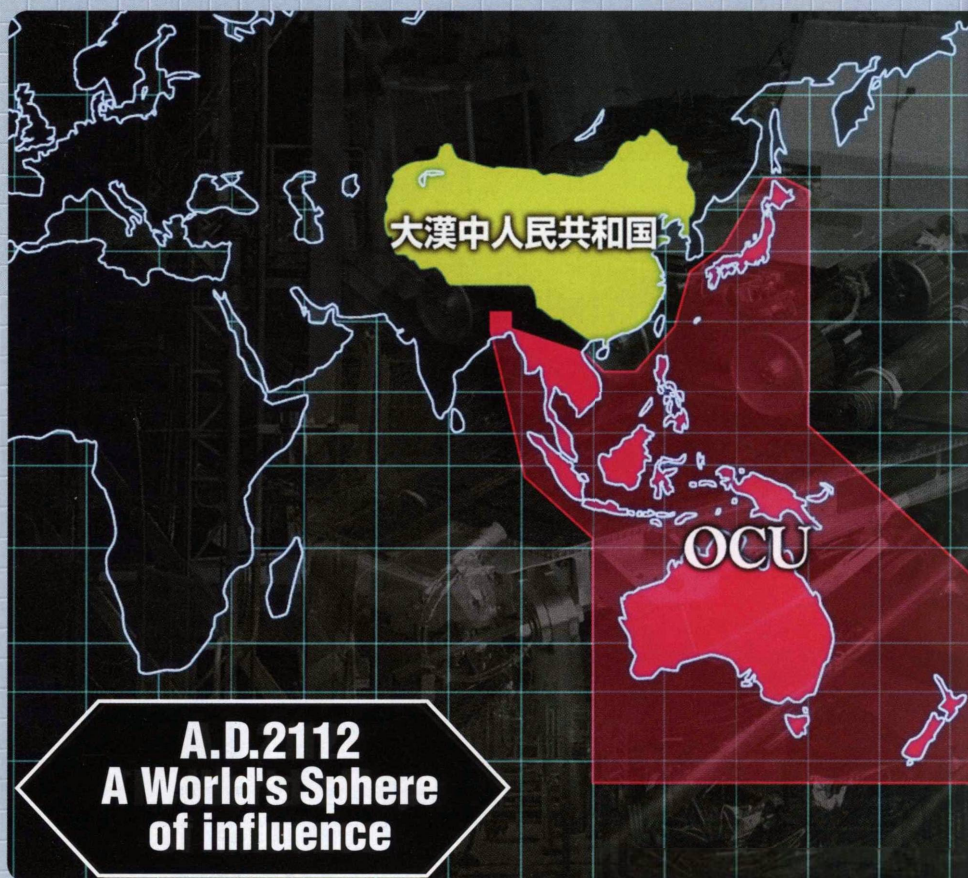
# CONTENTS

# World



人は戦いを、過ちを繰り返す。人は何も学ばない。2112年、世界各地で争乱の火種が撒き散らされていた。内戦、反乱、冷戦。この章では、20世紀後半から、22世紀である現在の世界情勢を独自に調査。歴史の流れや各国の情勢、争乱に関わる人々についてのリポートをまとめた。

# THE WORLD IN 22nd CENTURY

2026 バンコク経済帯に日本・オーストラリアが参加、OCUの成立

2034 アフリカ紛争勃発

2040 ヴァンツァーが各国軍の正式兵器に

2065 ハフマン島にOCU・USN両国の植民開始

2070 第1次ハフマン紛争勃発

2071 ハフマン条約締結 島内での大量破壊兵器使用を禁止

2072 第1次ハフマン紛争終結

2090 第2次ハフマン紛争勃発

2094 アロルデシュ人民共和国、OCUに加盟

2102 アロルデシュでクーデター発生

2106 OCUフィリピンで内乱発生

2112 大漢中人民共和国の発足

# ～22世紀の世界

120年後

USN

物語となる22世紀の世界情勢を現代のものと比較すると、勢力図を始め、様々な違いが生じている。この情勢に至るまでの120年間に起こった紛争や事件、また戦争の拡大化に一役買ったヴァンツァーメーカーの動向をそれぞれの共同体や国ごとに解析していく。

## 政治・国境の変化

### 1 OCU P.8

アジア・太平洋地域の国々による連合国家。USNとは冷戦状態にあり、国内では内乱が2度発生。国政が安定しているとは言い難い。

### 2 USN P.14

北米大陸のアメリカ・カナダと、中米地域・南米大陸の各国が集まった連邦国家。大漢中の民主化を目ろんでいる。

### 3 大漢中 P.16

大漢中人民共和国と名前を変えた社会主義国。OCU、USNのどちらの陣営にも加わらず、両国を牽制しつつ、様子を見ている。

### 4 その他の地域 P.18

ヨーロッパやアジアなどの地域でも、ECやロシアといった新な国家が誕生しており、劇中にも大きく影響を与えることになる。

## 国際紛争と技術の進歩 ―― P.20

22世紀の戦争で主力兵器となっている歩行戦車・ヴァンツァー。どのような経緯で広く使用されることになったのか、他に開発された新型兵器システムとともに解説する。

# GLOBAL POLITICS 政治と国境の変化

## 1 OCU Oceana Community Union

## オシアナ共同連合

### 成立の経緯

ＡＳＥＡＮ（東南アジア諸国連合）を形成している国々が、ＥＣ統合の成功やＵＳＮの誕生に刺激を受けて結成した経済共同体『バンコク経済帯』がＯＣＵの前身である。その後日本とオーストラリアがこの共同体に参加し、協力関係をより緊密にするため新しく連合国家を形成することになった。2026年にオーストラリアのキャンベラで第１回のＯＣＵ中央議会が開催され、正式に国家として成立した。

### OCUの現況

2102年にアロルデシュで発生した内乱の後は、数年の間ＯＣＵ域内で大きな紛争は起こらず比較的安定した状態が続いていた。しかし2106年にも内乱が勃発。またアロルデシュ政府と中央政府の関係も不調だ。

### 対外関係

20年前のハフマン紛争以来、ＵＳＮとの関係は冷え切ったまま。大漢中とは領土問題などで対立しているが、ＵＳＮとの間に緊張が存在するという点では足並みがそろうこともある。

#### 特筆すべき情勢

**防衛問題に関して各加盟国に不協和音も**

後述する通り、ＯＣＵには統一されたＯＣＵ軍と加盟各国の国軍が同時に存在している。両者の間で意見の食い違いがしばしば発生し、防衛上の問題を引き起こしている。

## OCU中央政府の所在地

# OCU AUSTRALIA OCUオーストラリア

## 主な組織

中央政府 ― CIU / OCU軍 ― 各加盟国軍

### 中央政府

キャンベラの中央議会でOCU全体としての政策が決定される。議会では加盟各国の国内問題に関する討議や加盟国どうしの意見調整なども行われ、これらの決定事項を実現させるためにOCU中央政府の各部署が働く。

### OCU軍

OCU全体の防衛構想を実現し、また加盟国内部や加盟国間で軍事衝突が発生した場合に武力で介入する役割をになうのがOCU軍である。加盟国の軍は、緊急時にはOCU軍と協調して行動することが求められている。

### CIU

かつてのアメリカに存在したCIAと同様の性格をもつ諜報組織を、OCU中央政府も編成している。CIU（中央情報局）と呼ばれるこの情報機関は、右のメイヤー・エドワードのようなエージェントをOCU内外の各地に配置し、他国の動向から加盟国内の政情まですべて把握している。

## OCUオーストラリアのヴァンツァーメーカー

### ■ジェイドメタル＝ライマン

長い歴史を持つヴァンツァーメーカー、ジェイドメタル社がライマン社と合併して形成した会社。標準的な性能を持つヴァンツァーを安定して供給しつづける方針が各国軍から支持されている、OCU域内で最大のメーカーだ。

ゼニスレヴ

### ■ヴェルダ

車両製造メーカーとして出発し、後からヴァンツァーの生産に参入したメーカー。戦車や装甲車など、軍用の車両とそれに搭載する武器の生産技術に自信を持っており、強力な火砲を搭載したヴァンツァーを製造することで名高い。

レトリーバー

### ■レオノーラエンタープライズ

ジェイドメタル社と同様に長い歴史を誇るヴァンツァーメーカー。OCU域内で第2位のヴァンツァー製造量を記録している。搭乗者を保護する機体設計に優れており、操縦性のよさには定評がある。

メレディンM1

## 主なOCU加盟国①

# OCU JAPAN OCU日本

第二次世界大戦以降、日本はアメリカと緊密な関係にあった。しかし21世紀初頭、アメリカがＵＳＮの結成に動いたことで日本も外交政策の見直しを迫られる。
ＵＳＮに対抗するような形で結束を強めつつあった東南アジアの諸国が、日本の新たなパートナーとなり、2026年に誕生したＯＣＵの一員として参加することになった。

**特筆すべき情勢**

### 横須賀基地内にて極秘プロジェクト進行中の模様

ＯＣＵ加盟国の中でも特に発展が進み、安定している日本だが、水面下で不穏な動きが見られる。日防軍の横須賀基地の警備体制が突然強化され、最精鋭の部隊が警備に当たっているようだ。高度の機密保持を必要とする何らかの計画が進行中と思われる。

### 主な組織

**日防軍**

かつての日本は、専守防衛のための自衛隊を編成していた。しかしＯＣＵ加盟後、連合国家の一員として自国防衛以外の軍事行動にも参加する必要が生じ、新たに日防軍として組織や装備を整えて再出発したのだ。

国防省 ― 防衛施設庁

国防陸軍 / 国防海軍 / 国防空軍

**常備軍としての三軍**

陸・海・空の３つの国防軍が、平常時の防衛を担当している。一般の市民に『日防軍』として認識されているのは、この三軍の各部隊である。

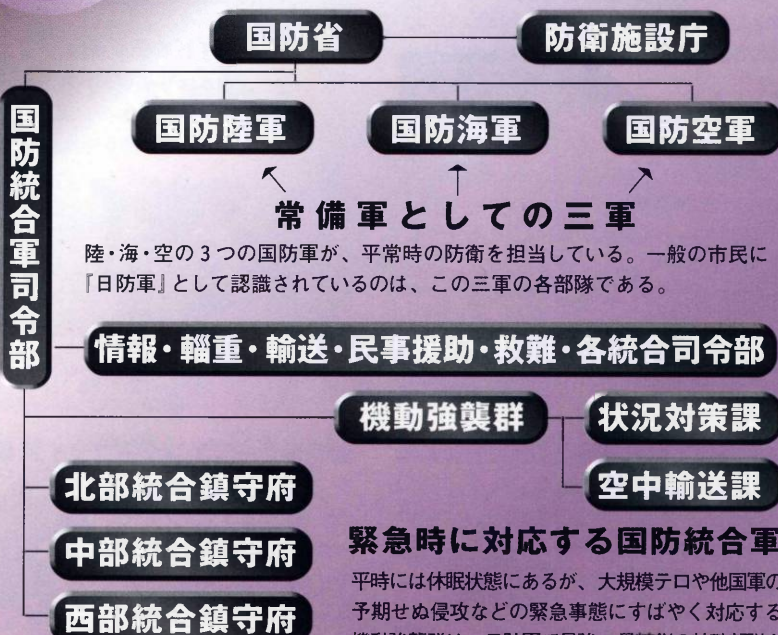
国防統合軍司令部

情報・輜重・輸送・民事援助・救難・各統合司令部

機動強襲群 ― 状況対策課 / 空中輸送課

北部統合鎮守府

中部統合鎮守府

西部統合鎮守府

**緊急時に対応する国防統合軍**

平時には休眠状態にあるが、大規模テロや他国軍の予期せぬ侵攻などの緊急事態にすばやく対応する。機動強襲群は、日防軍で最強・最精鋭の特殊部隊だ。

## 日防軍内部の対立

三軍と統合軍という、二重の指揮系統を持つ日防軍。内部に軋轢が生じるのは必然といえるかも知れない。MIDASを巡り、2つの勢力が激しく対立している。

**統合軍司令部**
**佐々木参謀長**

平時は活動していない統合軍を密かに動かし、MIDASをUSNから強奪。その威力を後ろ盾として、より大きな権力を手中にしようと企てている。

**状況対策課長**
**黒井優二**

新兵器を利用して陰謀を画策

対決

陰謀を突きとめ、阻止を目指す

**日防軍大佐**
**武村伊佐夫**

**長男**
**武村和輝**

**養女**
**武村アリサ**

## 日本のヴァンツァーメーカー

### ■イグチ

世界で有数のメーカーであったサカタインダストリィの消滅後、日本国内ではトップシェアを誇る。イグチ社を含めて日本メーカーの製品はおもに日防軍に納入されており、制式番号として各機種名に西暦の下3ケタがつけられる。

107式強盾

### ■霧島重工

和輝がテストパイロットとして働いているメーカー。近年になってヴァンツァー製造に着手した新規参入の会社だが、独自の先端技術を活用した画期的な設計にもとづく機体の性能は非常に高く、急速に先発メーカーを追いかけている。

109式炎陽

## その他の需要産業

### ーセキダ

日防軍とともに成長してきた兵器メーカー。おもにヴァンツァー用の武器類を製造している会社だ。

### ー日西

もともと車両製造を専門とするメーカー。輸送用のトラックから、戦闘用の装甲車まで製品は幅広い。

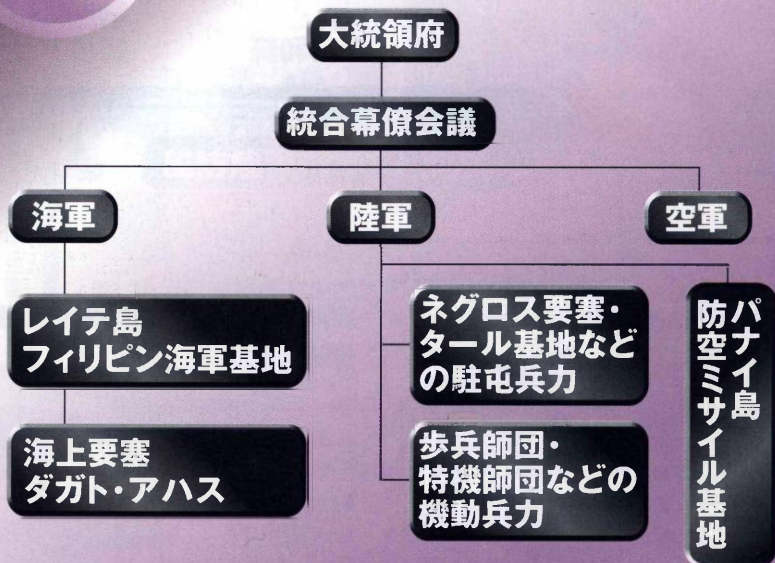
## 主なOCU加盟国②

# OCU PHILIPPINES OCUフィリピン

フィリピンは日本よりさらにアメリカと関係が深い国であったが、すでに1990年代から独自の路線を取りはじめていた。このため、ＯＣＵ加盟へのスタンス移行は日本よりスムーズだったといえる。ＯＣＵフィリピン誕生時の困難は、むしろ近隣諸国との関係、とくに南沙諸島の領有権をめぐる確執にあったようだ。

**特筆すべき情勢**

### 周辺地域に大漢中軍の動きあり

この国で起きた内乱に対して、政府はOCU中央政府や他の加盟国の内政干渉を恐れたのか、一切の援助を受けず自軍勢力のみでの鎮圧を図っている。反政府軍の規模は小さいのだがOCU諸国の援助がないためか、事態は長引いている。また、この混乱に乗じて大漢中が侵攻を画策しているとの情報もある。

## 内部での対立

ラカン大統領の現政権に対して、かつて副大統領の地位にあったパマラム氏が反旗をひるがえし内戦が発生。反政府軍は首都マニラのあるルソン島への北進に失敗し、現在はミンダナオ島にたてこもる形になっている。

現政権

ラカン大統領

ネグロス要塞
マナロ司令官

ダガト・アハス
艦長

ルソン島を始め
フィリピン諸島の
北部・中部を支配

タール基地
セマウン司令官

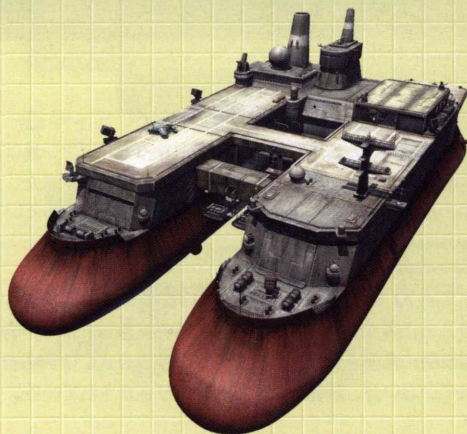
内戦状態

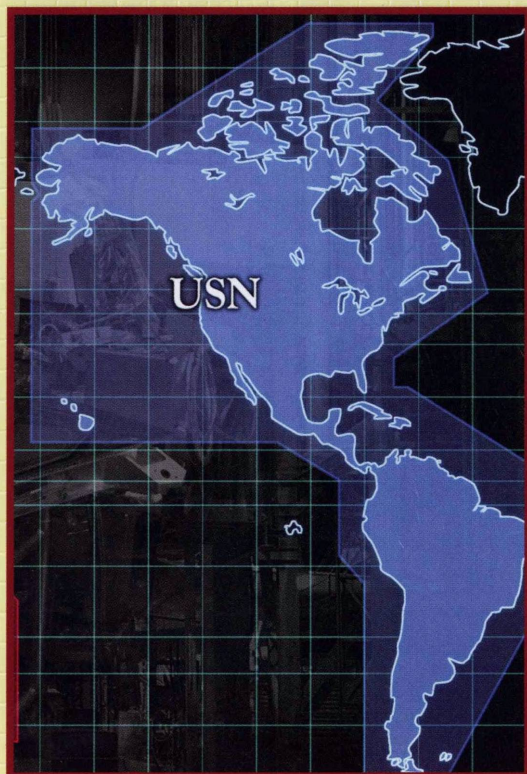
南部のミンダナオ
島を制圧

パマラム
元副大統領

反政府勢力

## OCUフィリピン海軍
## 揚陸母艦
# ダガト・アハス

タガログ語で『海蛇』を意味する名前を持つ、超巨大揚陸艦。船体のほとんどを海面上に浮かせ、ホバークラフトと同様の原理で高速移動する。多数の島で形成されるフィリピンの、狭く浅い海で行動することを念頭に置いて開発された艦船だ。大量の地上兵力を一気に目的地まで運び、上陸させるために使用される。

# 2 USN United States of New Continent

## ニューコンチネント合衆国

### 成立の経緯

21世紀初頭、ブラジル・アルゼンチンなど南米の各国は自国だけで国際経済の変動に立ち向かうことに困難を感じていた。同じころ、アメリカが連邦政府の権限を拡大し、より強力な国家体制を作る試みに着手。これを見た南米各国は、アメリカと共同して世界最大の連邦国家を作ることを検討。アメリカも同調し、2020年にニューコンチネント合衆国として南北アメリカ大陸は１つの国家を形成した。

### USNの現在

主権を持つ国家の連合であるＯＣＵとは異なり、ＵＳＮは連邦政府が外交・軍事などの主権行為を一手に行なう連邦国家である。かつてのカナダや中南米各国の政府は、アメリカの各州政府と同等の自治体となっているのだ。

### 対外関係

かつて２度にわたる国際紛争の舞台となったハフマン島は南米大陸のすぐそば。現在でも緊張は消えていない。また、大漢中の民主化を狙い、反政府勢力に武器などを供与している。

**特筆すべき情勢**

#### アラスカでの異変以後、策報活動が活発に

アラスカに置かれていたＵＳＮ軍の研究施設が、正体不明の攻撃部隊に急襲されるという事件が発生。公式には一切触れられていないが、諜報機関の暗躍が取りざたされている。

## 主な組織

軍の他に、諜報組織であるＦＡＩの指揮で行動する戦闘部隊・パープルヘイズが存在している。

大統領

FAI

USN軍

連邦政府

策謀員

陸・海・空の各軍部隊

デニス・ヴァイカート

第94機動大隊第3中隊長
マーカス・アレン

直属実行部隊パープルヘイズ

USN軍アラスカ研究所

隊長
ジョー・ベーカー

所長
物理学博士
エミール・クラムスコイ

副隊長
シンディ・ペザント

隊員
ガストール・マーザ

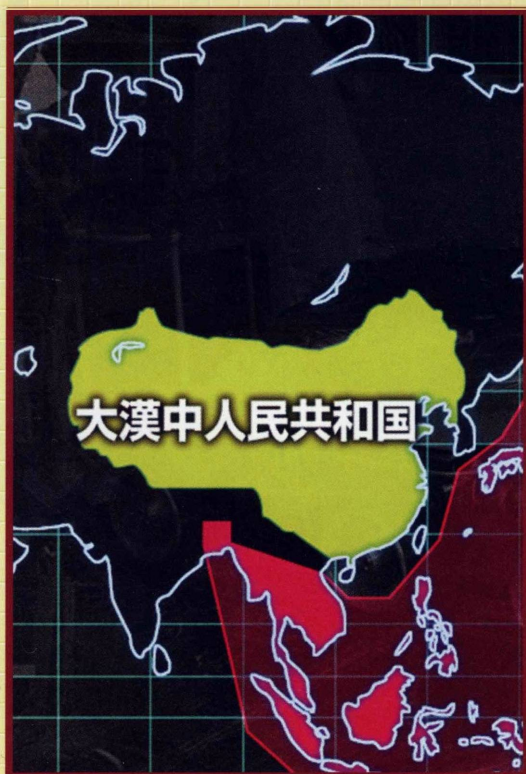
### USNのヴァンツァーメーカー

#### ■ディアブルアビオニクス

ドレーグM2C

2029年に、シュネッケ社と共同してヴァンツァーを初めて製作した企業。それ以前は、おもに航空機を生産するメーカーであった。現在のＵＳＮ内でも主力メーカーであり、ＵＳＮ軍が使用している機体はほとんどがディアブル社製である。

# ❸ 大漢中 Peoples Republic of DaHanZhong

## 大漢中人民共和国

### 成立の経緯

20世紀末から社会主義体制に市場経済を導入し、発展を目指したこの国では、21世紀を通してこの試みを継続。とくに沿岸部の経済発展は目覚ましいものがあった。しかし、指導者層には急激な市場経済の発展が社会主義体制そのものを危うくしているとの危惧が根強く、22世紀初めに国家主席となったジエ・ボリアオ（介博了）は社会主義的集権体制を強化し、国名を大漢中に改めた。

### 大漢中の現在

資本主義に限りなく近い市場経済から、急激に厳格な社会主義へと回帰したことによる動揺が激しい。とくに香港など市場経済の恩恵を享受していた地域では、政府に対する反発が大規模な反政府活動を生み出している。

### 対外関係

前国家の時代から、自国の内政問題に他国が介入することを敬遠する傾向にあった。現在でも、他国との外交関係はほとんどなく、民間レベルの交流にとどまっている。

**特筆すべき情勢**

### アラスカでの異変以後、策報活動が活発に

国外からの援助を受けている反政府勢力の戦力は高く、これまで政府側は有効な対策を打てずにいた。しかし、ここにきて人民軍の精鋭部隊が南部沿岸に向け移動を開始したらしい。

## 主な組織

人員の量では世界有数の規模を誇る。しかし、広大な国土のすべてをカバーすることはできずにいるのが現状だ。傭兵を軍事顧問として迎え入れ、強力な移動要塞『哮天雷関』を建造するなど拡充につとめている。

### 大漢中人民共和国軍

**総司令部**

**常強軍**

いわゆる常備軍。各地に駐屯し、国境警備などの通常軍務を行っている。

**緊急展開軍**

緊急事態が発生した際、すばやく現場に移動して戦闘する部隊。同時に派遣される『即時対応軍』と共同作戦を遂行する。

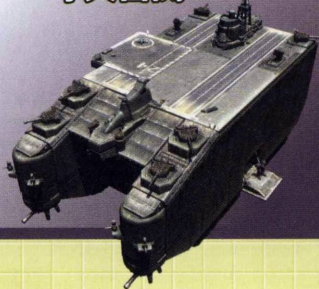
**快速反応部隊**

高い能力をもつ戦闘員で形成されたエリート部隊。即時対応軍・緊急展開軍とともに最前線で戦う。哮天雷関をベースとして展開する。

**軍諜報機関**

総司令部に直属し、他の軍部隊とは完全に独立して調査活動を行う。

呉龍
→詳しくはP.18

移動式地上要塞
哮天雷関

### 反政府勢力 華蓮団

ジエ主席との権力闘争に敗れたホアン・モッグションが率いる組織。大漢中の各地に支部を置き、統率の取れた行動で政府を悩ます。資金や物資の備えも豊富で、非常に強力な反政府集団といえる。

## 大漢中のヴァンツァーメーカー

### ■鉄武帝重工公司

大漢中にある2大ヴァンツァーメーカーのひとつ。政府の防衛計画にもとづき、巨大な出力と強固な装甲を備えた優秀なヴァンツァーを量産している。

上帝1型

### ■上海鋼鉄公司

左記の鉄武帝重工公司と並んで、大漢中を代表するヴァンツァーメーカー。格闘戦の能力を重視したヴァンツァーを製造することで広く知られている。

鉄騎4型

# 4 その他の地域

## EC Euro Community ヨーロッパ共同体

初の国家連合として誕生したEC。劇中では足を運ぶことはないが、多数のEC国籍の企業が物語に関与することになる。

### ECのヴァンツァーメーカー

■ECドイツ
シュネッケ

ヴァンツァーの前身WAWを開発した、老舗中の老舗メーカー。現在も活発に生産を行い、多様な機体を製造する。

グリレゼクス

■ECイギリス
センダー

航空機を生産していたメーカー。空挺部隊で使用するためのヴァンツァーを数多く設計・生産している。

トーラ
(大漢中名兆竜4型)

■ECフランス
トロー

車両製造を本業とするメーカー。戦車の車体を製造するノウハウを生かし、戦闘車両やパーツを生産している。

130mm砲

### 国際傭兵集団

#### 呉龍 Army of Centipedes

さまざまな国籍・経歴を持つプロフェッショナルを集めた、強力な傭兵部隊。人数はそれほど多くないのだが、ひとりひとりの能力の高さがそれを補っている。リーダーであるルドルフのおおらかな性格からか、傭兵たちは自己裁量で動くことが多い。むろん、集団としての統率は完璧であり、実行力に富んでいる。

呉龍リーダー
ルドルフ・カイザー

くわしい経歴は不明だが、おそらくはドイツの出身。かつてはＥＣの軍隊で軍務に就いていたという情報もあるが未確認だ。

### オーストラリアと日本以外のOCU内ヴァンツァーメーカー

■OCUシンガポール
パペール

砲弾の製造からヴァンツァー用武器の製造に移行したメーカー。本拠地をマレーシアからシンガポールに移し、ソフトウェア開発などの事業も行っている。

PAW2 プロウブ

■OCU韓国
必武

経済の規模がそれほど大きくないため、軍需産業が少ない。必武は数少ない兵器商でミサイルなどの開発をしている。

知更鳥50型

■OCUインドネシア
バリラー・コンツェルン

メタンガスを燃料にして動く、メタンヴァンツァーを開発・製造している。いまのところ実用性があまりないのが泣きどころだ。

メタンヴァンツァー

# 5 ラーブヌイ共和国

旧ソ連の各共和国がザーフトラ共和国を形成した際、加わることを拒否したのがラーブヌイである。外交関係はあまり良好とは言い難い。

### 特筆すべき情勢

**人道に反する遺伝子操作実験が行われた形跡あり**

ラーブヌイ内部の情勢はほとんど外部に伝わることがない。かつて、人間の遺伝子を操作する危険な実験が行われたとの情報があるが、その後の経過に関しては一切不明だ。

## 手を加えられた者たち

### イマジナリーナンバー

人間を越える能力を持つ存在を生み出すことを目的として、特殊な遺伝子操作を施された者たち。イマジナリーナンバーとは『虚数』のことだ。

ジオール・ボグダーノフ

ロザヴィア・グレーフェ

イヴァン・ラーザレフ

セロフ・ウォーレン

### リアルナンバー

自然には存在しない『虚数』に対して、『自然数』を意味する名を持つ。人間の持つ能力をより強化して、優れた人間を作ろうとする実験の所産。

**実験にかかわりを持つ人々**

戦いのなかで、和輝たちはラーブヌイでの実験の遺産と関わっていく。意外な人物が実験と関係するのだ。

USN

ルカーヴ・ミナエフ

エミール・クラムスコイ

OCU

武村アリサ

大漢中

リュウ・ハイフォン

# 国際紛争に伴う軍用技術の発展

MILITARY AFFAIRS & TECHNOLOGICAL ADVANCE

コンピュータやインターネットに代表されるように、科学技術の発達は戦争や軍事産業と密接に関わっている。フロントミッションシリーズに登場する未来の兵器技術が、国際紛争とどう関わっているか見てみよう。

| 主な紛争・軍事行動 | 年代 |
|---|---|
| 第二次世界大戦 | 1940 |
| 東西冷戦 | |
| 多民族紛争の多発 | |
| アメリカ・国連の主導による多国籍軍の展開 | 1990 |

## 兵器・技術の開発

### 航空機と艦船、戦車・歩兵による物量戦

第二次世界大戦で、現代の陸・海・空軍の基本的な形が成立した。すなわち陸上では戦車の破壊力、空では戦闘機や攻撃・爆撃機のスピード、そして海上では陸空の兵力と補給物資を大量に輸送する艦船の運搬力が、軍隊の戦力を形成するのだ。さらに、全世界を戦場にして国同士が全力で戦えば資源に余裕のあるほうが勝つ、という言ってみれば当たり前の原則を、連合国も枢軸国側も身をもって確認することで、以後世界的規模の戦争は起こりにくくなった。

### 破壊兵器の究極的発達

第二次大戦で特筆すべきなのは、言うまでもなく核兵器が初めて使用されて恐るべき惨禍を引き起こしたことである。終戦後の東西冷戦下で核兵器の研究・開発はさらに加速し、その破壊力は全世界を消滅させかねないほどになった。そのため、核兵器をもつ国家も軽はずみに核を使用するわけにはいかなくなり、結果として大国が正面から戦争に突入することはなくなったのだ。こうして、第二次大戦以降の時代には世界規模の戦乱は起こらなくなった。

### 兵器のハイテク化・局地戦闘の多発

世界規模の戦争に代わって頻発するようになったのが、国境紛争や民族間の衝突による『小さな戦争』である。局地的な戦闘では資源の量はあまり問題にならないため、限定された地域でドロ沼化した小競り合いが続く状態が多発する。国際社会の安定を保つためにこれらの局地戦に介入した大国の軍は、無差別破壊を避けるため精密な攻撃ができるハイテク技術を利用した兵器を多用することになった。このような状況で使用するには、従来の戦車は強力すぎて融通が効かない。新たな地上兵器が生まれる下地は整っていた。

2020

## ECドイツのシュネッケ社 WAWの開発に着手

新たに発明された技術であるアクチュエータを、実用機械に利用しようとする試みが、この年ECドイツで始められた。人間のように歩き、器用な手を持つ大型機械が設計され『ヴァンドルングヴァーゲン』(「歩行車両」を意味するドイツ語)と名づけられたが、実用性は低いと見なされ、当時はほとんど話題にもならなかった。

2025

## WAW試作機完成

2029

## シュネッケ社とUSNのディアブルアビオニクス社 WAWの部品統一規格を発表

WAW(ヴァンドルングヴァーゲン)の抱える問題のひとつは、製造コストが異常に高いことであった。これを解決する手段のひとつとして、シュネッケ社はUSNのディアブルアビオニクス社と共同でパーツの統一規格を発表。多くのメーカーが分業してパーツを生産できるようになり、コストが抑えられることになる。

2030

## USN軍　WAWの実用試験開始

2035

**アフリカ動乱**

中部アフリカ共同体で反乱が発生

## OCU軍とUSN軍 アフリカの紛争地域に WAW部隊を実戦投入

さきに行われた実用試験で、WAWは地雷除去・瓦礫の撤去や複雑な地形の走破などの項目に驚異的な好成績を挙げた。さらにアフリカの騒乱に実戦投入され戦果を挙げることで、実用性が低いと思われていたWAWの兵器としての有効性が実証されたのだ。各国軍は競ってWAWの開発に資金を注ぎ、技術の発達は加速していく。

22ページ上段に続く

21ページより

2040

## 各国軍、ヴァンツァーを正式採用

2040年代に各国軍が採用したヴァンツァーは、WAWの進化した形である。その誕生は、すでに紹介したWAWのパーツ統一規格の採用までさかのぼる。統一規格に則って設計された新型WAWを『ヴァンドルングパンツァー』（歩行戦車）と呼んだのが始まりで、以降、『ヴァンツァー』の略称で、戦車に代わる新兵器として活躍することになる。戦車より地形への対応に優れ、武器を持ち替えて多様な戦闘に適応できるヴァンツァーの利用価値は高まっていく。

2070

**第1次ハフマン紛争**

ハフマン島の領有を巡りOCUとUSNが衝突

## OCU日本のサカタインダストリィ社 BDユニットを開発

### BD (Brain Device) ユニット

**・人間の脳を部品として使う非人道的な技術**

ヴァンツァーの自在な動作を可能にするCOM（搭載コンピュータ）の性能は、ヴァンツァー自体の性能をも大きく左右する。この点に着目した日本のサカタインダストリィ社は、熟練した兵士の脳を取り出してCOMに使用するシステム・BDユニットを密かに開発して急成長の原動力とした。むろん、このような行為はどの国の法律に照らしても完全な犯罪である。第２次ハフマン紛争終結後に事実が露見し、サカタインダストリィ社は解体されて消滅した。

2072

**第2次ハフマン紛争**

OCU軍がハフマン島のUSN領を侵犯
両国の軍が再び衝突

### フェンリルシステム

**・衛星通信を利用し、大量の無人兵器を運用する技術**

兵器のハイテク化により、人の手を借りずに目標を攻撃・破壊するタイプの武器が数多く登場した。フェンリルシステムはこのような自動兵器システムの頂点ともいうべきもので、ヴァンツァーや航空機を含む軍隊規模の自動兵器群を衛星通信でコントロールする。しかし、システム暴走による危険性を問われ、開発は凍結された。

2102

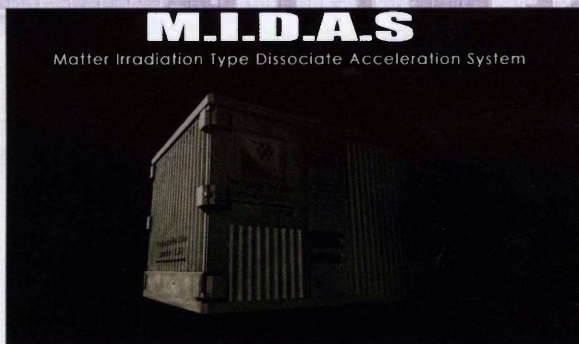
**アロルデシュの内乱**

OCUからの独立を求めてクーデター発生
OCU軍のリミアン基地が襲撃される

## 2090年代から ラーブヌイ共和国において ヒト遺伝子の操作実験が進行

兵器を進歩させるのではなく、扱う兵士の能力を上げることで戦力を高めようという発想は古くから存在している。しかし、実際に試みたという記録はほとんどない。人間を実験台にする研究は、サカタのＢＤユニットをも凌ぐ非人道的なものだ。ラーブヌイで行なわれた遺伝子研究が、この目的で行なわれたとされる唯一の事例である。

## MIDAS（ミダス）

### ・放射能を残さない 原子力エネルギー発生装置

ＵＳＮで開発されたＭＩＤＡＳ（物質放射型分離加速システム）は、『金原子線』と呼ばれる新しいタイプの放射線を発生させる装置だ。金原子線に触れたものは、どんな物質でも原子レベルで崩壊し、一瞬で消滅する。しかも核爆弾と異なり、崩壊した物質は無害なガスとプラズマになって大気中に拡散するので、残存放射能がない。

**2112**

日防軍横須賀基地で爆発事故

ＵＳＮ軍と大漢中軍が前後してＯＣＵフィリピンに侵入

# TERMS to REMEMBER

## 世界を理解するための用語集

2112年の世界で一般的に使われている言葉・概念の中から、和輝たちに関わりの深いものをピックアップして紹介。とくに、軍事関連やシミュレーションゲーム、ネットワークに関連する用語を重点的に取り上げている。

### ■ インサネット(InSanet)

全世界をカバーする、巨大なコンピュータネットワーク。インターサテライト・ネットワーク（衛星間ネットワーク）の略語で、利用者とメイン・コンピュータであるサーバーの間を、静止軌道上の通信衛星のネットワークを利用した超高速データ通信で結んでいる。おもに電話回線を利用している20世紀のインターネットに比べ、大量のデータを簡単に送受信することが可能だ。

＜参照＞P.200〜P.235

### ■ エース(Ace)

トランプの１のカードや、サイコロの１の目を指す言葉。遊戯のルールで１が最も強い数とされることが多いため、「切り札」の意味で使われるようになった。戦争用語として使われるようになったのは第一次世界大戦から。５機以上の敵機を撃墜したパイロットを「エース」と呼んだのが始まりといわれる。ゲームでは、敵の機体やパーツを破壊することによってエースランクが上昇し、APが増えて行動の幅が広がる。

＜参照＞P.61

### ■ スキル(Skill)

「能力」のこと。ゲームでは、武器・アーム・レッグなどのパーツを使い続けることにより発動する特殊な性能のことをこう呼ぶ。通常よりもすばやく作動したり、特定の目的に適した動きをするなど、より戦闘に役立つ動作ができるのだ。一度発動したスキルは、機体のコンピュータにより分析・記憶されて再度の発動が可能になる。ただし、コンピュータの内部条件が揃わなければならないため、いつ発動するかを操縦者がコントロールすることは不可能。

＜参照＞P.66〜P.67

### ■ スペンダー(Spender)

コンピュータの知識を悪用し、パスワードを不正に取得してデータを盗んだり、ネットワークの不正な利用法に関する情報をフォーラムで公開したりする人間。依頼を受けてネットワークに不正工作を行い、報酬を受け取る者も存在する。とくに悪質なスペンダーはコンピュータウィルスをばらまくことさえ平気でするので、一般の利用者は近づかないほうが無難だとされる。

＜参照＞P.207、P.210、P.215、P.218、P.220

### ■ ターン(Turn)

「くるりと回る」というのがもともとの意味。方向を変える動作のことだ。「向きが変わる」ことから転じて、「順番」の意味でも使われる。ゲームでは、プレイヤー側と敵側それぞれが行動可能になる状態をターンと呼ぶ。ターンはプレイヤー・フェイズとエネミー・フェイズで構成されており、双方のフェイズが終了すると１ターンが終わり次のターンに移るという形で戦闘が進行する。

＜参照＞P.56

### ■ チャフ(Chaff)

穀物を脱穀するさいに生じる「もみがら」が原義。乾燥した軽い小片のことだ。軍事技術では、電波を妨害する目的で使用される薄い金属膜の切れ端を指す。これを大量にばらまくと、電波を乱反射するためレーダーに実体のない影となって映る。レーダーを利用して目標を追尾するタイプの兵器は、この虚像に惑わされて目標に命中しなくなるのだ。ゲームでは、ミサイル系の兵器に対して完璧な回避を可能にする能力として登場する。

＜参照＞P.66〜P.67

■ 通貨(Currency)
20世紀におけるドルや円に相当するもの。資金の量を表わす、いわゆる「お金」である。和輝たちが暮らすOCUの域内では、OCU中央銀行が発行する統一通貨が使用されている。しかし商業取り引きのほとんどがネットワーク上で行われているため、紙幣や硬貨の形で使われることは非常に少なくなりつつある。
<参照>P.48～P.51

■ ネットワーク(Network)
インサネットを経由してつながっている、サーバーと利用者すべてによって形成される電脳空間。パソコンやモバイルコンピュータを使用することで、どこからでも全世界と情報のやりとりが可能になる。メールの交換やネットワークショップの利用など、22世紀の日常生活に欠かせない行為が24時間いつでも行える環境が整備されている。
<参照>P.44～P.45、P.199～P.235

■ バーニア(Vernier)
扇型の範囲内で自由に角度を変えられる仕組みのこと。宇宙航空技術の分野でよく使用される概念で、スラスター（ガスを噴射して推進力を生み出す装置）の噴射口の角度を変え、いろいろな方向に進むことを可能にするシステムを指す。ゲームでは下向きに燃焼ガスを噴射し、ヴァンツァーをより高くジャンプさせる機能として使われている。日本語では発音が似ているが、「バーナー」とは別の概念。考案者であるフランスの数学者ピエール・フェルニエの名を英語読みしたものだ。
<参照>P.66～P.67

■ フェイズ(Phase)
「局面」の意味。一連の出来事のなかで、ある瞬間に限定して観察した際の状況を表わすのに使われる。戦闘という一連の出来事を再現するシミュレーションゲームでは、大きく「ターン」で区切った戦闘の流れのなかで、さらに細かく時間を区切る単位として使われる。本作ではひとつのターンがプレイヤー・フェイズとエネミー・フェイズに分けられており、それぞれのフェイズで敵味方の行動が分けられている。フェイズが積み重なってターンを構成し、ターンの繰り返しで戦闘が進んでいくのだ。
<参照>P.56

■ メタンヴァンツァー(Methane－Powered WAP)
現用のヴァンツァーは、すべて水素を燃料とするハイドロ・エンジンで動いている。水素はほぼ無尽蔵に存在する理想的な資源だが、純粋な水素は扱いが難しく、燃料として使用するには高度な技術が必要。このため発展の立ち遅れている国・地域では先進国に燃料供給を頼るほかない。この現状を憂えたOCUインドネシアのバリラー一族が、心血を注いで開発したのがメタンを燃料とするヴァンツァーである。メタンは有機物が分解する過程で発生するため生産が容易なのだ。しかしメタン・エンジンは出力が小さく、排気ガスに水しか含まれないハイドロ・エンジンとは異なりどうしても二酸化炭素を発生させてしまう。残念ながら、実用性は低いと言わざるを得ない。
<参照>P.18、P.30、P.92～P.97

■ 連鎖(Chain)
鎖のように次から次へとつながっていくこと。ゲームでは、１回の攻撃や反撃のなかでスキルが２回以上発動することを言う。敵により多くのダメージを与えるなど、有利な効果を得ることが可能だ。連鎖はランダムに発動するが、連鎖に使いたいスキルだけをあらかじめCOMに登録しておけば、ある程度狙った形で連鎖を起こさせることも可能だ。
<参照>P.66～P.67

■ ローラーダッシュ(Roller－Dash)
ヴァンツァーの移動性能を格段に上昇させる装置。レッグに高速回転するローラーを取り付け、ローラーを地面に接触させることにより、自動車のように高速で走行できる。高低差が激しい場所や段差・障害物の多い場所では効果が落ちるが、比較的平坦な路面であれば確実に移動力が上がるのだ。
<参照>P.49～P.50、P.58

■ MULS－P規格(Multi Unit Link System－Pspec)
ヴァンツァーのパーツの統一規格。ボディとアーム・レッグを連結する部分の形や、操縦装置の方式などを統一し、ブロックを組み替えるように、いろいろなメーカーのパーツを自由に組み合わせられる。
<参照>P.21、P.46～P.55

# THE FACES of DESTINY

## キャラクター紹介

## 武村和輝
KAZUKI TAKEMURA

日防軍将校・武村伊佐夫を父に持つ19歳の青年。横須賀高専に通う傍ら、霧島重工でテストパイロットを務める。正義感が強く、自分の意志をなかなか曲げない性格。義妹アリサを実の妹以上に可愛がり面倒を見ている。母親は彼が12歳の時に病死。

| 年齢 19歳 | 身長 183cm | 体重 75kg |
|---|---|---|
| 国　籍 | OCU日本 | |
| 職　業 | 横須賀高専の学生 | |
| 家族構成 | 父、義妹、母（死亡） | |

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| ゼニスレヴ | |
| エマ編 | 最初から |
| アリサ編 | 最初から |

| 年齢 19歳 | 身長 172cm | 体重 60kg |
|---|---|---|
| 国　籍 | OCU日本 | |
| 職　業 | 横須賀高専の学生 | |
| 家族構成 | （不明） | |

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| 107式　強盾 | |
| エマ編 | M1 |
| アリサ編 | M1 |

和輝の中学時代からの親友。和輝と同様、横須賀高専に通いながら霧島重工でテストパイロットを務めている。ノリの軽い性格で、周囲からはいい加減な印象を持たれることも。女性に目がなく、和輝に女癖の悪さを指摘されることもしばしば。

## 草間亮五
RYOGO KUSAMA

# エミール・クラムスコイ
EMIR KRAMSKOI

| 年齢 22歳 | 身長 168cm | 体重 55kg |
|---|---|---|
| 国籍 | USN | |
| 職業 | USN軍科学研究所所長 | |
| 家族構成 | 妹、両親（死亡） | |

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| ドレーグM2C（エマ編）<br>レクソンM4F（アリサ編） | |
| エマ編 | M2 |
| アリサ編 | M2(敵) |

MIDASを開発した天才科学者。ラーブヌイ共和国で生まれ育ったが、12歳の時にUSNに亡命し、その後USN軍の科学研究所でMIDASの開発に取り組む。完成後にUSN軍から盗まれたMIDASと横須賀基地での謎の爆発事件との関連を調査するため来日した。

和輝の義理の妹で、9歳の時に伊佐夫に養女として引き取られる。性格は真面目で喜怒哀楽がはっきりしている。大学に通いながら、民間プロジェクトに偽装されたMIDASの研究に従事することになり、それが原因で今回の事件に関わることになる。

| 年齢 19歳 | 身長 160cm | 体重 49kg |
|---|---|---|
| 国籍 | OCU日本 | |
| 職業 | 帝北大大学生 | |
| 家族構成 | 養父、義兄、養母（死亡） | |

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| メレディンM1（アリサ編のみ） | |
| エマ編 | M18（NPC） |
| アリサ編 | M2 |

# 武村アリサ
ALISA TAKEMURA

# デニス・ヴァイカート
DENNIS WEIKATH

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| レクソンM4F | |
| エマ編 | M11 |
| アリサ編 | M2(敵) |

| 年齢 35歳 | 身長 180cm | 体重 75kg |
|---|---|---|
| 国籍 | USN | |
| 職業 | FAIエージェント | |
| 家族構成 | (不明) | |

USN軍から奪われたMIDASを追うFAIのエージェント。横須賀基地での爆発事故を調査するため、エマと共に日本に送り込まれた。仕事第一主義で友人は少ないが、実直な性格の持ち主である。FAI入局前はUSN陸軍に在籍していた。

# ユン・ライファ
YUN REIFA

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| PAW2 プロウブ | |
| エマ編 | M13AorM32 |
| アリサ編 | —— |

| 年齢 17歳 | 身長 155cm | 体重 45kg |
|---|---|---|
| 国籍 | OCUシンガポール | |
| 職業 | フリーのスペンダー | |
| 家族構成 | 両親(不明) | |

金さえ貰えばどんな仕事でも請け負う裏稼業「スペンダー」で生計を立てている少女。特にコンピュータのハッキングにかけては天才的で、裏社会では「マネーメイカー」と称されるほどの実力の持ち主。ポリシーは「この世は金が全て」。

OCUフィリピン軍狙撃部隊のエースとして将来を嘱望されていた男。しかし、任務中のアクシデントで恋人を失って以来、命令違反や上官への反抗を繰り返したせいで、軍に逮捕・監禁されていた。だが、和輝たちの侵攻により、再び戦場に立つ。

| 年齢 35歳 | 身長 183cm | 体重 72kg |
|---|---|---|
| 国籍 | OCUフィリピン | |
| 職業 | OCUフィリピン軍狙撃兵 | |
| 家族構成 | (不明) | |

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| 110式 陣陽 | |
| エマ編 | M17 |
| アリサ編 | M21(敵) |

## ホセ・アストラーダ
JOSE ESTRADA

## 李占梅(リィ・ジャンメイ)
LEE JANG MAI

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| ゲイティ | |
| エマ編 | M32 |
| アリサ編 | ― |

| 年齢 43歳 | 身長 170cm | 体重 83kg |
|---|---|---|
| 国籍 | 大漢中人民共和国 | |
| 職業 | 快速反応部隊隊員 | |
| 家族構成 | 妻と息子(死亡) | |

かつては大漢中人民軍の快速反応部隊に所属し、反政府勢力である華蓮団と戦っていた。だが、作戦遂行中の戦闘で家族を失ったのが原因で軍を去る。その後は各地を転々としながら、圧政に苦しむ人々を守っている。普段は寡黙で感情を表に出さない性格。

| 年齢 23歳 | 身長 185cm | 体重 75kg |
|---|---|---|
| 国　　籍 | ＯＣＵインドネシア | |
| 職　　業 | バリラー畜産実験場主任 | |
| 家族構成 | 両親、祖父母、姉妹３人 | |

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| ＰＡＷ１パーレイ | |
| エ　マ編 | M12B/M38 |
| アリサ編 | ── |

スラウェシの資産家、バリラー家の長男。いかにもお坊ちゃんらしく、非常識で人の言うことをまるで聞かないが、どこか憎めない性格の男。メタンガスを使用した「メタンヴァンツァー」の研究をしており、彼自身も一流のヴァンツァー乗りである。

## リニー・バリラー
## LINEE BARILAR

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| グラップルＭ１ | |
| エ　マ編 | M25 |
| アリサ編 | M25(敵) |

| 年齢 43歳 | 身長 185cm | 体重 82kg |
|---|---|---|
| 国　　籍 | ＵＳＮ | |
| 職　　業 | ＵＳＮ軍大尉 | |
| 家族構成 | 妻と双子の娘（別居中） | |

裏表のない性格の持ち主で、メンバーの盛り上げ役的な存在。第２次ハフマン紛争に参戦経歴あり。ノリと感覚だけで作戦を遂行する超マイペース人間だが、それでも必ず作戦を成功させ、現在は一部隊の隊長の地位にあるが、妻と２人の娘の前ではただの「良きパパ」である。

## リュウ・ハイフォン
# 劉海峰
## LIU HAI HONG

| 年齢 32歳 | 身長 175cm | 体重 80kg |
|---|---|---|
| 国籍 | 大漢中人民共和国 | |
| 職業 | 大漢中人民共和国軍中尉（諜報機関所属） | |
| 家族構成 | （不明） | |

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| 110式　陣陽（エマ編）<br>上帝1型（アリサ編） | |
| エマ編 | M10（敵） |
| アリサ編 | M3 |

MIDASの破壊をもくろむ大漢中が送りこんだ諜報員。その性格は冷静沈着で、優れた判断力を持つ。USN軍から盗まれたMIDASの探索及び破壊の任務を任されている。FAIエージェント・ルカーヴと面識があり、任務遂行のため、MIDASに関する情報の交換を行なっている。

# 新条美穂
## MIHO SHINJO

| 年齢 23歳 | 身長 165cm | 体重 57kg |
|---|---|---|
| 国籍 | OCU日本 | |
| 職業 | 警察官 | |
| 家族構成 | 兄（死亡） | |

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| 108式　強警 | |
| エマ編 | — |
| アリサ編 | M7 |

日本警察機構交通課に勤務する婦警。極めておっとりした性格の持ち主で何事にも動じないマイペース人間。横須賀基地で起こったMIDASの爆発現場を目撃してしまったために日防軍に追われ、和輝らと一緒に逃走することになる。

# ファム・ルイス
PHAM LOUYS

| 年齢 17歳 | 身長 155cm | 体重 45kg |
|---|---|---|
| 国　　籍 | ＯＣＵフィリピン | |
| 職　　業 | フィリピン反政府ゲリラ | |
| 家族構成 | 両親 | |

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| ゼロス | |
| エ　マ編 | M12B（敵） |
| アリサ編 | M15 |

ＯＣＵフィリピン反政府ゲリラのスポンサーでもある、大富豪ルイス家の令嬢。本人はゲリラのマスコット的存在であると思っているようだが、その高飛車な性格には、当のゲリラ員達は困り果ててる様子。バリラー家のリニーとは顔なじみである。

# 藍寿華
ラン・ショウファ

LAN SHOU HUA

| 年齢 34歳 | 身長 182cm | 体重 63kg |
|---|---|---|
| 国　　籍 | 大漢中人民共和国 | |
| 職　　業 | 大漢中人民共和国軍<br>快速反応部隊副長 | |
| 家族構成 | 夫と子供（死亡） | |

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| 鉄騎４型 | |
| エ　マ編 | M31（敵） |
| アリサ編 | M39 |

大漢中軍の中でも、最精鋭の部隊である快速反応部隊に所属。優秀な軍人であり、また副長としてリーダーを補佐する実務能力も高い。極端に口数が少ないのは、効率を重視する性格と内面の感情を表に出したくないという思いの現れである。

# メイヤー・エドワード
MAYER EDWARD

| 年齢 28歳 | 身長 176cm | 体重 65kg |
|---|---|---|
| 国籍 | OCUオーストラリア | |
| 職業 | CIU諜報部員 | |
| 家族構成 | 父 | |

| 初期搭乗ヴァンツァー | |
|---|---|
| 109式炎陽 | |
| エマ編 | — |
| アリサ編 | M39 |

有能な諜報員なのだが、その任務達成手法はかなりの型破り。形式ばったことを徹底的に嫌い、諜報員らしからぬ底抜けに開けっぴろげな態度で誰とでもすぐに打ち解けてしまう。計算ずくの情報収集術なのか、単なる個性なのかは本人にも判別できていない。

## その他の登場人物

### 武村伊佐夫

日防軍の技術士官で、階級は大佐。和輝とアリサの父親である。仕事上の問題だけでなく、息子の和輝との折り合いの悪さにも頭を痛めている。

### 黒井優二

日防軍の中でも、テロ対策などの特殊な状態に即応する能力を備えた特務部隊を率いる筋金入りの軍人。敵対する者は誰であろうと容赦しない。

### ルドルフ・カイザー

傭兵組織『呉龍』を率いる、根っからの戦争屋。命をビジネスにする非情な世界に生きていながら、つねに人生を楽しみユーモアを絶やさない。

### ルカーヴ・ミナエフ

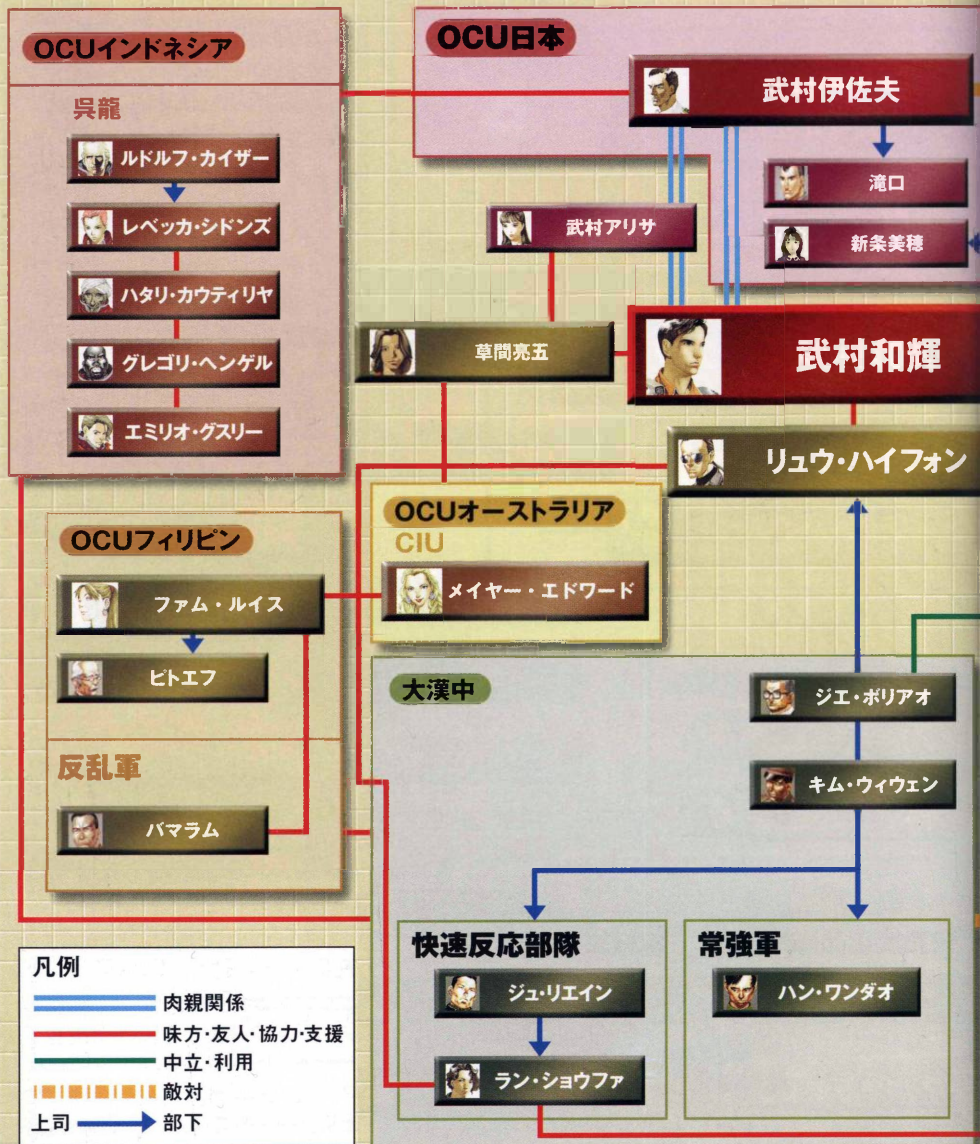
FAIに所属し、USNの極秘プロジェクトに深く関わっている人物。自分の頭脳と能力に絶対の自信を持っており、めったに他人を認めない。

CORRELATION CHART
—キャラクター相関図—
エマ編
Friends
USN SIDE
OCUインドネシア
リニー・バリラー
バリラー総帥
OCUシンガポール
ユン・ライファ
ウー
OCU日本
日防軍
武村伊佐夫
滝口
武村アリサ
武村和輝
USN
エミール・クラムスコイ
ケン・M
マーカス・アレン
スーザン
草間亮五
ホセ・アストラーダ
グァンレイ
リィ・ジャンメイ
ランフォン
華蓮団
ホアン・モッグション
ウェイ
ルオ・チェン
FAI
デニス・ヴァイカート
シビル
ジュウン・ソンヤン
ユエ・ユイジャン
パープルヘイズ
ジョー・ベーカー
シンディ・ベザント
ガストール・マーザ
ミン・コォワン
リン・ウォベン
タン・リシアン
リン・チャオホア

# Enemies

## 大漢中 SIDE

エマと行動を共にする場合、FAIを通じてUSN軍に所属する傭兵部隊扱いとなる。USNが支援する華蓮団が味方になり、華蓮団に敵対する大漢中軍及びそれに協力する呉龍の面々が主な敵だ。ルカーヴ及び佐々木の両名は、どちらの側についても敵として出現する。また、アリサ編では共に戦ってくれるリュウ・ハイフォンやラン・ショウファも、エマ編では敵として出現。彼らの行動理念や考え方は、エマ編ではわからない。アリサ編で彼らの考えを知ると、ストーリーに深みが増すだろう。

# CORRELATION CHART
—キャラクター相関図—
## アリサ編

# Friends
大漢中 SIDE

リュウと共に行動するアリサ編では、大漢中軍の傭兵として戦いに身を投じる。大漢中側につくことで、華蓮団及びそれを支援するUSNが敵となる。また、大漢中軍はOCUフィリピンの反政府軍を援助しているため、MIDASを追う際に反政府軍側に味方し、手助けを行なう。エマ編では敵対していた呉龍だが、アリサ編では日本まで行動を共にする心強い味方。逆に、パープルヘイズやデニス、マーカス達は敵として出現。エマ編を先にプレイした場合は、色々な意味で敵にしたくない相手であろう。

佐々木正雄
黒井優二

イマジナリーナンバー
- セロフ・ウォーレン
- イヴァン・ラーザレフ
- ジオール・ボグダーノフ
- ロザヴィア・グレーフェ

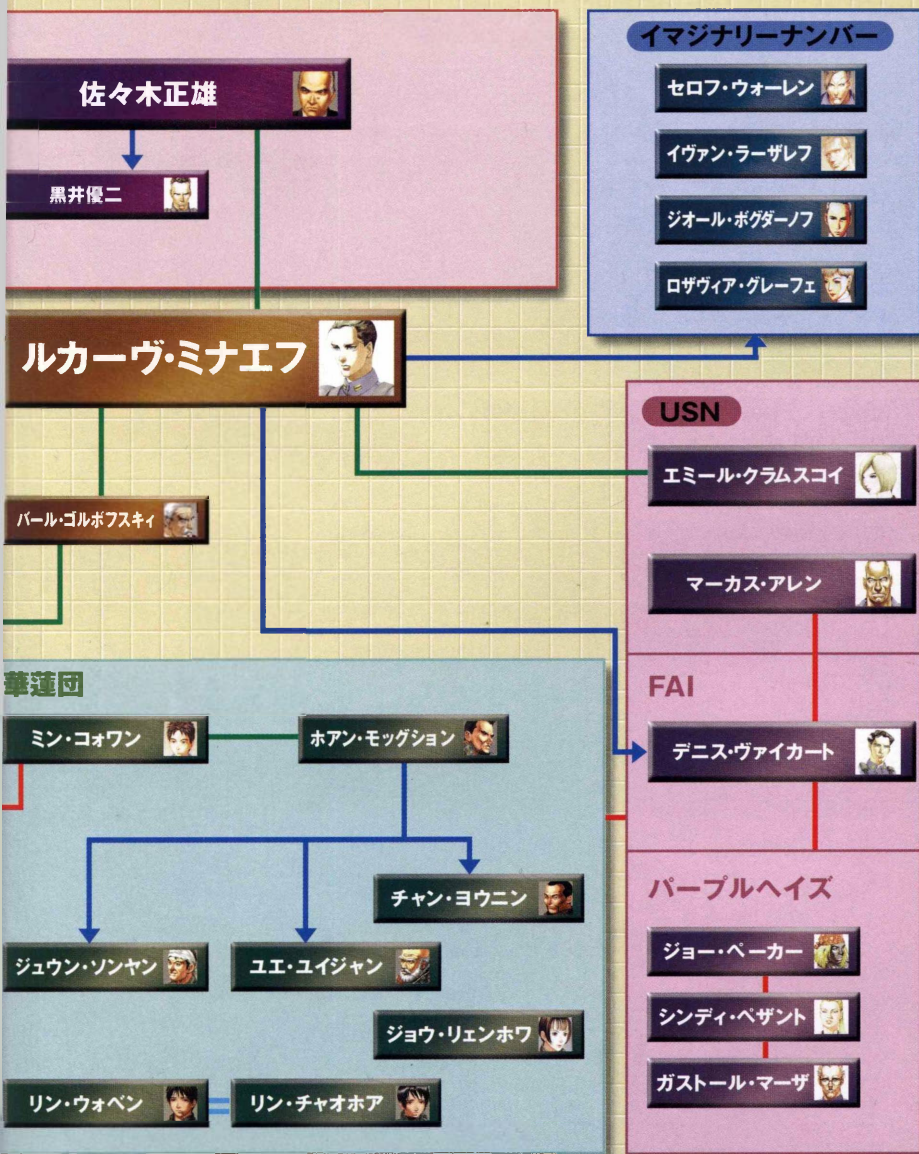
ルカーヴ・ミナエフ

USN
- エミール・クラムスコイ
- マーカス・アレン

FAI
- デニス・ヴァイカート

パープルヘイズ
- ジョー・ベーカー
- シンディ・ペザント
- ガストール・マーザ

バール・ゴルボフスキィ

華蓮団
- ミン・コォワン
- ホアン・モッグション
- チャン・ヨウニン
- ジュウン・ソンヤン
- ユエ・ユイジャン
- ジョウ・リェンホワ
- リン・ウォベン
- リン・チャオホア

# フロントミッションシリーズの歴史

## 受け継がれる未来

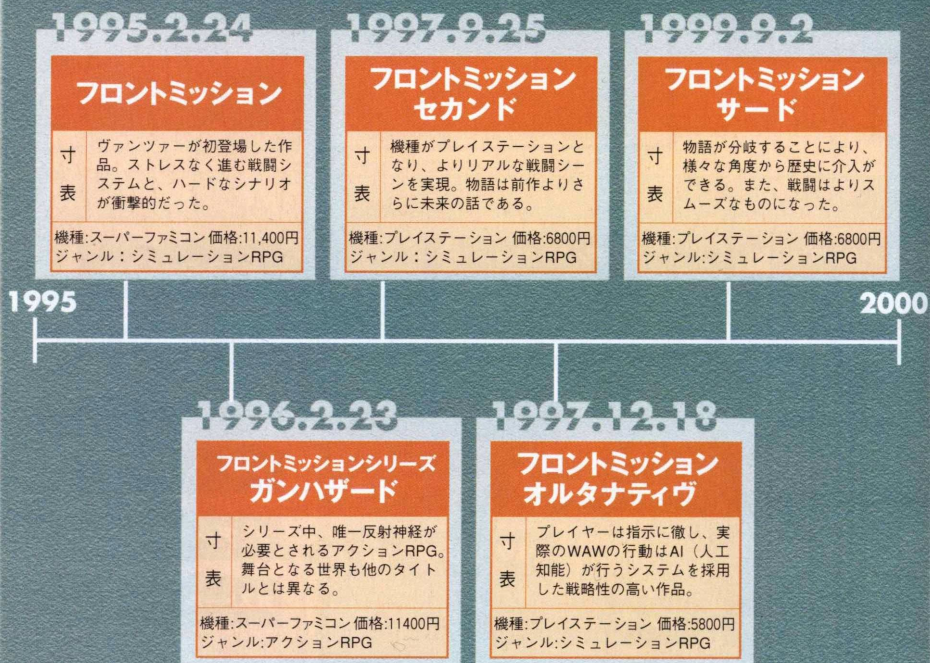
◀ガンハザードを除いた4タイトルは、共通する未来の世界を舞台にしており、それぞれが歴史の中で干渉し合っている。

## シリーズを重ねるごとに全ての面でパワーアップ

未来の兵器・ヴァンツァーを主役とする戦術シミュレーション『フロントミッション』シリーズは今作品で3作め。外伝的な性格の2作『ガンハザード』『オルタナティヴ』を含め、その特色と魅力を紹介してみよう。

## バラエティに富んだゲーム性

▶オルタナティヴは本編以上にシミュレーション要素を色濃く持ち、ガンハザードはアクションを主体としたRPGだ。

## フロントミッションシリーズ年表

1995 ― 2000

**1995.2.24**

### フロントミッション

寸表 ヴァンツァーが初登場した作品。ストレスなく進む戦闘システムと、ハードなシナリオが衝撃的だった。

機種:スーパーファミコン 価格:11,400円
ジャンル:シミュレーションRPG

**1996.2.23**

### フロントミッションシリーズ ガンハザード

寸表 シリーズ中、唯一反射神経が必要とされるアクションRPG。舞台となる世界も他のタイトルとは異なる。

機種:スーパーファミコン 価格:11400円
ジャンル:アクションRPG

**1997.9.25**

### フロントミッション セカンド

寸表 機種がプレイステーションとなり、よりリアルな戦闘シーンを実現。物語は前作よりさらに未来の話である。

機種:プレイステーション 価格:6800円
ジャンル:シミュレーションRPG

**1997.12.18**

### フロントミッション オルタナティヴ

寸表 プレイヤーは指示に徹し、実際のWAWの行動はAI（人工知能）が行うシステムを採用した戦略性の高い作品。

機種:プレイステーション 価格:5800円
ジャンル:シミュレーションRPG

**1999.9.2**

### フロントミッション サード

寸表 物語が分岐することにより、様々な角度から歴史に介入ができる。また、戦闘はよりスムーズなものになった。

機種:プレイステーション 価格:6800円
ジャンル:シミュレーションRPG

# System



ゲームを滞りなく進めるためにはシステムの把握が重要だ。本章ではセットアップやネットワークの使用方法といった基本的な情報から、タイプ別セットアップ例や戦闘を勝ち抜く戦術まで掲載。初心者ならずとも1度は目を通しておいて欲しい。

**The Outline of System**

フロントミッション サード

# ゲームシステム要綱

ここではまず、ゲーム全体の大まかな仕組みを解説する。実際にプレイを始める前に一読しておくといいだろう

## 3つのパートを繰り返しゲームは進行する

ゲームは3つの異なるパートから構成されており、それぞれのパートを繰り返しながらストーリーが進行していくシステムになっている。それぞれのパートの概要は下にまとめた通り。ゲームの基礎知識として、プレイ前に理解しておくことが望ましい。

**Contents**



## ゲーム全体の流れ

### ストーリーパート Story

**人物の会話を中心に物語が進行**

主にキャラクター同士の会話と、それに連なるイベントを通じてゲームが進行していく。また、会話中に出現する選択肢や、進行ルートの選択でシナリオが変化することもある。

◀キャラ同士の掛け合いを通じて、事件の全貌が徐々に明らかになる。

➡P.41へ

### バトルパート Battle

**敵ヴァンツァーとの戦略SLG**

最大4機のヴァンツァーを操り、敵と戦うシミュレーションパート。定められた勝利条件を満たすことでステージクリア。なお、自機が全滅すると、その時点でゲームオーバーになってしまう。

◀自軍を上回る敵の戦力を、戦略を駆使して確実に撃破していくのだ。

➡P.42へ

### インターミッション Inter Mission

**ヴァンツァーの強化と情報収集がメイン**

ストーリーパートとバトルパートをつなぐのがインターミッション。ここでは主にヴァンツァーの強化や、ネットワークを利用した情報収集が可能だ。また、データのセーブ・ロードといったシステム操作もここで行える。

◀万全の態勢で次のパートに進めるよう、各種準備をすませておこう。

➡P.43へ

# フロントミッション サードを形づくるもの

前ページで紹介したゲームシステムの各パートについて、１つずつ詳細に解説していこう

## ①ストーリーパート　Story

### 異なる視点でストーリーが展開するダブルフィーチャー・シナリオ

本作では、ゲームの冒頭で「エマ編」「アリサ編」の２つにシナリオが分岐する。それぞれのシナリオによってプレイヤーが置かれる立場は変わり、登場人物や、キャラ同士の敵対関係までも大きく入れ替わることになるのだ。

**ダブルフィーチャー・シナリオ図説**

ゲームスタート

シナリオ分岐

エマ編　アリサ編

ルートA　ルートB

▲分岐したシナリオが再び合流することはない。また、エマ編では内部でさらにルート分岐も発生。

## Contents



## 会話　Conversation

### 会話の中から重要な情報が引き出されることも

会話は、メニューの中にある会話コマンドで行う。特定の人物と会話することでイベントが先に進んだり、フォーラムのアドレス情報などを入手することもある。会話可能な人物とは必ず話をすること。

◀会話のコマンドにカーソルを合わせたら、話したい相手を選ぶ。

▶フォーラムのアドレスをはじめ、会話から得られる情報は多い。

## 移動　Move

### 酒場やショップに立ち寄ってみよう

ストーリーパート中、場所を移動できる場合がある。移動のコマンドにカーソルを合わせて、移動先を指定しよう。移動先では情報を手に入れたり、ヴァンツァーの強化などもできる。

◀酒場は情報入手の場所。また、酒場での会話からイベントが発生することも。

▶ショップではヴァンツァーの強化。資金の許す限り、最新の装備で固めたい。

## セットアップ　Setup

➡46へ

ヴァンツァーのセットアップおよび機体交換を行う。インターミッションでも同じ作業が可能。

## ネットワーク　Network

➡44へ

ネットワークにアクセスする。これもセットアップ同様、インターミッションに同機能がある。

## セーブ　Save

ゲームデータをセーブする。なお、セーブデータ１つにつき、メモリーカード２ブロックが必要。

## ロード　Load

セーブデータをロードする。ゲームを途中からやり直したい場合はここからデータを呼び出そう。

## ②バトルパート Battle

# ヴァンツァーに乗って行なう戦闘シミュレーション

バトルパートでは、一定の手順に従ってヴァンツァー同士の戦闘が行なわれる。実戦での具体的な戦略については後ほど触れることとし、ここではまずバトルパートの流れについて解説しよう。

## Contents

バトル



## バトルパートの流れ

### ①チームの編成

まずは出撃するメンバーを決定しよう。実際に出撃できるヴァンツァーは最大4機。どのメンバーをどの機体で出撃させるかということも、戦略の上では重要になる。また、ステージによっては出撃できるメンバーが限られることもあるのだ。

◀最終的には8人にまで増える味方の中から、最大4人を選択可能。

### ②AP振り分け

出撃メンバーを決定したら、次はヴァンツァーにAP（57ページで後述）を振り分ける。ただし、改造を施していないパーツにAPを振り分けることはできない。また、搭乗キャラの残りAPが12以下になるような振り分け方も不可能である。

◀ボディの場合、AP振り分け以外に属性防御の選択もできる。

### ③ユニット配置

ユニットをマップ上に配置する。指定された範囲の中に、自軍のヴァンツァーを置いていくのだ。配置の際には、敵の位置や味方の機体の性能も考慮に入れなければならない。わずか1～2スクエアの違いが、後々の戦況に響くこともある。

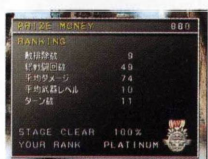
◀水色に光ったスクエアにのみ、味方のヴァンツァーを配置できる。

### ④戦闘

戦闘は、移動・攻撃などの行動を敵と味方が交互に繰り返して展開される。バトルは、自軍の戦力が敵よりも少ない状況でスタートする場合がほとんどである。敵の機体を1機ずつ撃破し、敵の戦力を確実に減らしていくことが重要だ。

◀味方の少ない戦力を最大限に発揮し、敵を確実に仕留めていこう。

### ⑤ステージクリア

ステージごとに定められた勝利条件を満たせばステージクリアだ。クリア後はクリアランキングが表示され、戦績を確認した後で次のパートへ進むことになる。逆に、敗北条件を満たしてしまった場合は即ゲームオーバーになる。

◀クリアランキングはプラチナからブロンズまで全部で4段階。

➡P.56へ

## ③インターミッション Inter Mission

### 次のパートへ進む前の準備期間

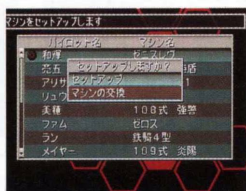
インターミッションに用意された機能は全部で５種類。ストーリーパートにも同じ機能が登場することがあるが、毎回確実に利用できるという点では、こちらのほうが使い勝手はいいだろう。

■ Contents



## セットアップ Setup

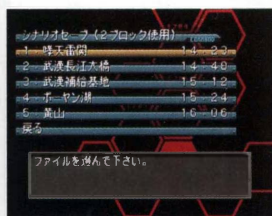
### 思い通りのヴァンツァーを組み上げることができる

ヴァンツァーのセットアップと、機体の乗り換えができる。次のバトルパートに備えて、準備は万全にしておこう。また、ストックできるヴァンツァーの最大数は16であることも併せて覚えておくこと。

◀マシンのストックが増えたら、パーツに分けるか売却すること。

▶セットアップ時には、次のバトルパートのデータも考慮に入れよう。

➡P.46へ

## セーブ Save

これまでのデータをセーブする。万が一に備えて、毎回セーブするクセをつけておこう。

◀1枚のメモリーカードにつき、最大5ヵ所までセーブすることができるぞ。

## ロード Load

メモリーカードにあるセーブデータを呼び出す。機能はストーリーパートに出てくるものと同じ。

## 終了

インターミッションを終了し、次のパートへ進む。全ての作業が終わってから選ぶようにしよう。

## ネットワーク Network

### データ収集から買い物まで

ネットワークには様々な機能があり、メールを通じた情報のやり取りや、フォーラムからの情報入手、さらにはオンラインでヴァンツァーのパーツを購入することもできる。詳細は次のページを参照して欲しい。

◀ネットワークを選ぶと、起動画面が表示された後に各メニューへと移行する。

➡P.44へ

# System Guidance Ⅰ ネットワークへのアクセス

ネットワークで利用できる機能はどれも重要なものばかり。その機能を以下に解説する

## 機能ごとに細分化された電脳空間

ネットワーク上には複数の機能が存在し、機能ごとに決まった役割を持っている。ゲームの進行度や、その時の状況に応じて必要な機能を使えるようにならなければ、ゲームクリアはおぼつかない。まずはネットワークで利用できる機能の種類を知り、どのような時にそれらを使えばいいかを覚えよう。

## ネットワークの各機能

### フォーラム Forum

各国政府や企業の情報が閲覧できる

フォーラムでは、国や企業、個人がさまざまな情報を公開しており、情報収集に最適の場となっている。フォーラムのアドレスは最初からわかっているものもあるが、会話やメール、バトルパートで敵を倒すことで入手できる場合もある。

△ボタンでメニュー呼び出し

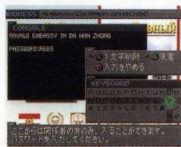
◀フォーラムに入った後、△ボタンでメニュー出現。アドレスをリスト登録できるなど、便利な機能が満載。

#### フォーラムの構造

フォーラムの最上層は国別リスト。まずは目的のフォーラムがどの国にあるか確認しよう。

国
カテゴリー
各フォーラム

フォーラムに関する詳細データは200ページ以降にまとめてあるので、参考にして欲しい。

#### フォーラムの隠れた利用法

フォーラムの中には、ただ単に情報を見る以外にもできることがある。より多くの情報を得るためにも、その仕組みを覚えておくこと。

◀パスワードを入力することでより重要な情報を引き出せるフォーラムもある。

◀便利なツールをダウンロードすることも可能。ただし、ツールの大半は有料。

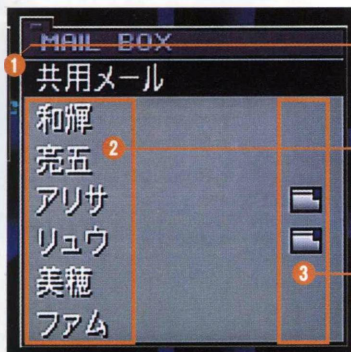
## Contents

WORLD SYSTEM TACTICS NETWORK DATA

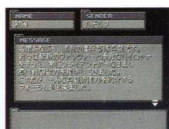
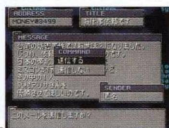
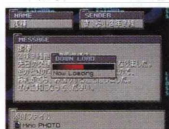
## メール Mail

### メールから重要な情報が手に入ることも

メール機能を使えば、メールの送受信が可能になる。メールでは、ゲーム中で重要な情報の入手はもちろん、デスクトップ用の画像など、おまけ的なデータが手に入ることも。さらに、メールのやり取りを通じて発生するイベントなども存在する。メールを通じて手に入るデータ、発生イベントの詳細データは222ページからを参照のこと。

### メールボックスの見方

①共用：個人宛でないメールは全てここに届く。NCSから最初に届く、メール利用法説明には必ず目を通しておこう。

②個人用：メールボックスは受信者ごとに分かれている。誰宛にメールが届いているのか、一目でわかるのだ。

③未読／既読のチェック：まだ読んでいないメールがある場合、アイコンが表示される。未読メールは早めに読もう。

◀メールを通じて、フォーラムのアドレスやパスワードなどが手に入ることも。

▶届いたメールに返信することも可能。ただし、返信には相手のアドレスが必要。

◀メールに添付データがある場合、ダウンロード後にデスクトップで閲覧できる。

## ショップ Shop

### ヴァンツァーの強化はここで

ネット上に存在するヴァンツァーのパーツショップ。購入と同時にここでセットアップも可能。ただし、ある程度ゲームを進めるまでショップの項目は出現しない。また、さらにステージが進むと、ヴァンツァーの改造もできるようになる。

▲ネットワークにショップの項目が出現して初めて利用することができる。

▶購入したパーツをすぐに装備したり、下取り購入なども可能。

## デスクトップ DeskTop

### 独立した2つの役割を持つ

デスクトップでは、メール等を通じて入手したデータの閲覧、およびデスクトップ環境の変更ができる。自分に合った環境を作ろう。

▲データにはテキストデータとグラフィックデータの2種類が存在する。

▶背景の変更や画面表示の調整など、細かな設定ができる。

## シミュレーター Simulator

### バトルシミュレーターが特に重要

シミュレーターモードでは、バトルモード時に必要な知識の復習と、実際にヴァンツァーを使ったシミュレーションができる。バトルパートが苦手な人は積極的に活用するとよいだろう。なお、シミュレーターの活用法については70ページで解説している。

▲シミュレーターには「テスト」「訓練」「実戦」の3種類がある。

System Guidance II

# セットアップの熟知

バトルパートを制するための、セットアップの理論から実践までを全て解説しよう

## ヴァンツァーの強化は戦闘の勝利に不可欠

ヴァンツァーセットアップの成否は、バトルパートの勝敗に直結する重要な要素。しかし、セットアップは自由度が非常に高く、何をどのようにすればよいのか迷ってしまう人も多いことだろう。まずはヴァンツァーの構造から理解し、それからセットアップの理論について順を追って解説していこう。

Contents



## ヴァンツァーの構成

**Body（胴体）**
ヴァンツァーの最も重要なパーツ。ボディの破壊はヴァンツァーそのものの大破につながるので、細心の注意が必要。

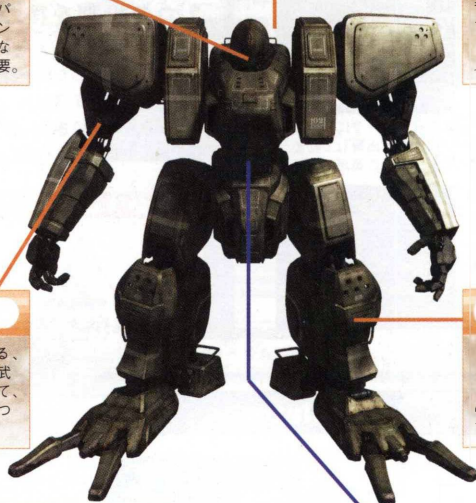
**Back Pack（バックパック）**
背中に背負うパーツ。補給用アイテムを搭載するタイプと、ヴァンツァーの最大出力を向上させるタイプの２つがある。

**Arm（腕）**
武器やシールドを装備する、攻防の要となるパーツだ。武器・防具の装備箇所によって、ショルダーとグリップの２つに分類することができる。

**Leg（脚）**
ヴァンツァーの移動を司るパーツ。レッグには種類が３タイプあり、その特性や地形との相性も考慮に入れたセットアップ知識が必要とされる。

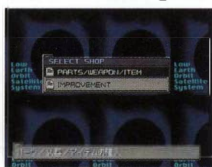
**Grip（グリップ）**
ナックル・マシンガン・シールドなど、手に持つ武器や防具を装備するための部分。

**Shoulder（肩）**
ミサイルやグレネードなど、肩武器を装備する部分。肩武器はここにのみ装備可能。

**Computer（コンピュータ）**
正確にはパイロットに付随するパーツ。バトルスキルの選択・設定をすることができる。

# セットアップの手順

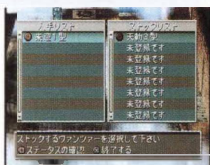
## ①パーツ入手

セットアップを行うにはまず、パーツを手に入れなければならない。パーツの入手方法には右に示した3つが挙げられる。さらにパーツと同時に、装備の入手も必要だ。装備はパーツとは異なり、基本的にショップでの購入でしか入手できない。また、パーツおよび武器購入時の注意点として、パーツは種類による価格差が少ないが、装備は性能に比例して価格も上がっていくことを覚えておこう。

### ショップで購入①

◀ネットワーク上のショップで購入。最も確実なパーツ入手方法だと言える。

### ショップで購入②

▲街のショップで購入。街のショップには、最新のパーツや装備が出ていることが多い。

### バトルで敵から入手

◀投降した敵の機体を丸ごと入手。ショップで売っていないパーツを入手できることも。

## ②セットアップ画面でパーツ変更

パーツ＆装備を入手したら、セットアップ作業開始だ。新しいパーツや装備を、現在装備しているものと交換していこう。その際、最も注意しなければならないのは機体の全重量。ボディ（＋出力追加型バックパック）の持つ出力を超える重量のパーツをセットアップすることはできないのだ。また、パーツ・装備変更の際には、それぞれの変更に伴う機体性能の変化もしっかりチェックしておこう。

◀現在の装備とどれだけ性能差が出るのか、画面下の枠内でチェックすることができる。

### LRボタンの便利な使い方

セットアップ画面では、LRボタンを使ってキャラやパーツ表示の変更が簡単にできる。詳しくは下記参照のこと。

**L1・R1ボタン**
→リストの変更

L1・R1ボタンで、ストックリスト・販売リスト・装備リストの切り替えができる。ただし販売リストはショップ内でのみ選択可能。

**L2・R2ボタン**
→キャラの変更

L2・R2ボタンではセットアップの対象キャラを変更できる。同一部分のパーツや装備をメンバー全員が変更するときなどに便利。

## ③パーツを改造

セットアップが終了したら、パーツに改造を施そう。改造できるパーツは、ボディ・アーム・レッグの3つ。改造を施すことでパーツの最大HPを増加させたり（全パーツ）、命中率（アーム）・回避率（レッグ）などをアップさせることができる。ただし、HP以外の改造は、改造後にそれぞれのパーツにAPを割り振る必要がある。APを割り振って初めて性能アップを果たすことができるのだ。

◀パーツ改造は、資金の許す限り最大まで施しておくのが望ましい。特にボディの改造は再優先で。

▶改造費用は改造レベルに比例して高くなっていく。だが、費用に見合うだけの効果は十分にある。

Setup Details Ⅰ

# マルチアセンブリーシステム(パーツ)

まずはセットアップの基本となる、ヴァンツァーのパーツについて見ていくことにしよう

## パーツごとの重要ポイントを理解せよ

ヴァンツァーのパーツ構成については前のページで説明した通り。ここでは各パーツについて、さらに詳しい紹介と、戦闘時・改造時の注意点に的を絞った解説をしていく。全体のセットアップ前に個々の構成パーツを熟知することで、より強力なヴァンツァーを組み上げることが可能になるのだ。

Contents



## パーツの基本性能はここでチェック

パーツの基本性能は、セットアップ時に画面下に表示される。セットアップ前には現在のパーツとの性能の差をチェックし、新たな機体作成の指針とすること。

| HP | 重量 | 移動力 | タイプ | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 256 | 44 | 5 | 2脚 | バーニア | 2段 (↓ 5) |
| (↓ 915) | (↑ 11) | (↑ 0) | | ダッシュ | 0倍 (↓ 4) |

▲性能が上がる項目は緑の矢印、下がる項目は赤の矢印で表示される。

## パーツ別重要ポイント

### ボディ Body

#### HPと出力が最大のポイント

ヴァンツァーの構成パーツ中、最も重要なボディ。ボディの出力＝ヴァンツァー全体の重量制限なので、ボディ選択の際にはどのような機体を組み上げるのかあらかじめ考えておく必要がある。また、ボディの全損はヴァンツァーの大破に直結するので、最前線で戦うヴァンツァーを作りたい場合はHP改造も確実に施すこと。なお、ボディの出力に余剰があるほど格闘時の攻撃力が上がることも覚えておこう。

#### 戦闘時のポイント

①出力以上の装備はできない

▲画面中に表示される「残重量」がマイナスにならないよう、ボディの出力に見合ったパーツを選ぶ必要がある。

②HP0でヴァンツァーは大破

▲他のパーツのHPが十分に残っていても、ボディが破壊された時点でそのヴァンツァーは大破してしまうのだ。

#### 改造のポイント

**HP改造**

最大HPを上げることでボディ全損の確率を下げる。最前線に立つ機体は必ず改造しよう。

**属性防御改造**

◀属性防御改造をすると、機体全体に特定の属性に対する耐性がつく。属性防御改造は最大で4段階まで行える。

**対衝撃** 衝撃属性を持つ武器（ナックル・ショットガンなど）によるダメージを軽減。同時に「気絶」の発生率を低下させる。

**対貫通** 貫通属性を持つ武器（マシンガンなど）によるダメージを軽減する。同時に「混乱」のステータス異常を起きにくくする。

**対炎熱** 炎熱属性の武器（ミサイルなど）による攻撃ダメージを軽減させる。また「強制排出」を発生しにくくする効果もある。

## アーム Arm

### 装備する武器とのバランスを考えて

アーム選択時のポイントは、命中率とバトルスキルの２つ（バトルスキルは64ページ参照）。命中率は特に射撃武器の装備時に影響が出るので、装備する武器との組み合わせを考慮すること。また、バトルスキルについても、スキルの発動条件に合致した攻撃ができる武器を持たせる必要がある。両方の条件を計算し、バランスのよい組み合わせを見つけよう。

#### バトル時のポイント

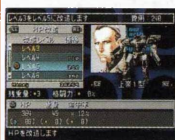
**アームが破壊されると武器が使えなくなる**

◀アームが破壊されると、その腕もしくは肩に装備している武器は使用不能に。シールド装備などで対処せよ。

●改造前

●改造後

#### 改造のポイント

**①ＨＰ改造でアームを破壊されにくくする**

◀改造によって上がるＨＰの値は固定。改造レベルを飛ばしても、結果は同じ。

**②命中改造で命中率を上げる**

◀未改造の状態と、最大（レベル４）まで改造した場合の命中率の違いは左の通り。命中率が２倍近くまで上昇しているのがわかる。

## レッグ Leg

### ３タイプのパーツの特徴を理解せよ

レッグには２脚・４脚・ホバーの３タイプがあり、それぞれ特性が異なる。したがって、セットアップ時にはパーツの性能だけでなく、次のバトルステージの地形をも考慮に入れる必要がある。また、レッグの改造にはローラーダッシュ・バーニアという特殊な要素もある。上記の要素を考慮に入れ、その時点で最適のパーツを選ぼう。

#### バトル時のポイント

**①レッグを破壊されると移動力が１に**

◀レッグのＨＰが０になると、前後左右の１スクエアにしか移動できなくなる。

**②タイプと地形特性を考える**

**２脚タイプ** 改造なしでも２段までの段差を移動できるが、水場の侵入は不可。荒れた地形には弱いタイプ。

**４脚タイプ** ２脚と同じく水場には侵入不可だが、それ以外の地形には強い。バーニア機能は２脚にやや劣るか。

**ホバータイプ** 水上を含むあらゆる地形を移動可能。ただし、段差の上り下りができず、R&B改造もできない。

#### 改造のポイント

**３種類の改造が可能**

◀レッグは改造箇所も多い。改造の意図を明確にし、改造の優先順を決めよう。

**HP改造** ＨＰの最大値が上昇する。レッグ破壊による移動力低下を避けるにはここを改造するのが最も効果的。

**回避改造** 敵の攻撃を避けやすくなる。敵に接近して攻撃するタイプの機体は優先的に改造するといいだろう。

**R&B改造** ローラーダッシュとバーニアの性能アップ。ローラーダッシュは水平方向、バーニアは垂直方向への移動距離を延ばす。地形を考慮して改造すること。

## バックパック Back Pack

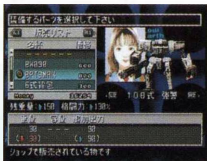
### パワーを取るか安全性を取るか

バックパックにはアイテム収納型、機体出力向上型の２種類がある。搭載する機体の構成コンセプトや、バトルパートでの役割分担を考えながら、どちらのタイプを搭載するか適宜決めるといいだろう。

#### バックパックの種類

**①アイテム収納タイプ**

◀回復アイテムを搭載することで、パーツ破壊の確率を下げられる。アイテムは他の機体に対して使うことも可能。

**②出力追加タイプ**

◀近接格闘型の機体や、重装備させたい機体向け。向上する出力値は、個々のパーツによって30〜90と差がある。

Setup Details Ⅱ

# マルチアセンブリーシステム(武器)

パーツに関する知識を一通り得たところで、次は武器についての知識を身につけよう

## 武器の種類と性能を知ることが戦略の第一歩

実際の戦闘では機体の性能も問題だが、それ以上に「いかに効率よく敵を撃破するか」が重要である。したがって、まず始めに武器の基本性能を理解し、実戦でスムーズに攻撃できるようにする必要がある。以下に各武器の特性と性能を示すので、実戦前に必ず目を通しておこう。

Contents



### 武器の基本性能はここでチェック

装備武器の基本性能は、パーツ同様セットアップ時に確認できる。使いたい武器の性能をチェックし、実際に装備するかどうかの判断基準として活用しよう。

| 種類 | 属性 | 重量 | 命中率 | 射程 | 攻撃力 | AP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ショットガン | 衝 | 69 (↑11) | 75% (↑0) | 1~3 | 19×12hit (↓36) | 3 (↑0) |

▲攻撃属性をはじめ確認すべき項目は多い。価格のチェックも忘れずに。

## 武器の装備箇所と種類

### ショルダー Shoulder

肩に装備する武器（肩武器）にはミサイルとグレネードの2つがある。肩武器の最大の特徴は、敵の攻撃射程に関係なく一方的に攻撃できる点である。だが、敵の反撃を受けない反面、弾数に限りがあることや、総じて重量が重いなどのデメリットも持っているのだ。

#### ミサイル

敵に対してミサイルを単発で発射する。基本命中率もそこそこある信頼性の高い武器だ。ただし、弾数が6発と限りがあるので、補充用のミサイル弾は常に持っていたいところ。

◀射程が長く、命中率の低下もない。

| 消費AP | 10 |
|---|---|
| 射程 | 3~9 |
| 攻撃属性 | 炎熱 |
| 攻撃タイプ | 肩武器 |
| 基本命中率 | 80% |

#### グレネード

5×5の範囲内にいるヴァンツァーを、敵味方の区別なしに攻撃する。敵が密集しているところをうまく狙って撃ち込むことができれば、かなりのダメージを期待できる。

◀当たれば全パーツに大ダメージ。

| 消費AP | 12 |
|---|---|
| 射程 | 3~6 |
| 攻撃属性 | 炎熱 |
| 攻撃タイプ | 肩武器 |
| 基本命中率 | 60% |

## 武器性能比較表

武器の性能を、消費AP・射程・属性ごとに表にまとめてみた。武器選択時の指標として役立ててもらいたい。

| 項目 | 内容 |
|---|---|
| 消費AP | 格闘武器(1) ショットガン(3) ライフル(4) マシンガン(5) 火炎放射器(4・7・11) ミサイル(10) グレネード(12) |
| 射程 | 格闘武器(1) 火炎放射器(1～2) ショットガン(1～3) マシンガン(1～4) ライフル(1～5) グレネード(3～6) ミサイル(3～9) |

| 属性 | | |
|---|---|---|
| 衝撃 | 貫通 | 炎熱 |
| ナックル | パイルバンカー | 火炎放射器 |
| ロッド | マシンガン | グレネード |
| ショットガン | ライフル | ミサイル |

# グリップ Grip

グリップに装備する武器の特徴は、肩武器と違い弾数に制限がないこと。ただし、攻撃時にはＡＰを消費するので、１ターン内に攻撃できる回数は自然と限られる点には注意。なお、武器ではないがシールドもグリップへの装備に含まれることを併せて覚えておこう。

## 格闘武器

格闘武器は敵に隣接しないと攻撃不可能。敵に近づくリスクも大きく、また、他の武器に比べて攻撃の出が遅いというデメリットもある。しかし、攻撃力の高さはそうした短所を補うほどに強力だ。

### ナックル

ヴァンツァーの拳部分に装備するタイプの武器。格闘武器中最大の攻撃力を誇るが、逆に命中率は最も低い。

| 消費ＡＰ | 1 |
|---|---|
| 射程 | 1 |
| 攻撃属性 | 衝撃 |
| 攻撃タイプ | 格闘 |
| 基本命中率 | 100% |

### ロッド

警棒や斧など、棒状の武器全般を含む。攻撃力は格闘武器中で最も低いが、逆に命中率は全ての武器中で最高。

| 消費ＡＰ | 1 |
|---|---|
| 射程 | 1 |
| 攻撃属性 | 衝撃 |
| 攻撃タイプ | 格闘 |
| 基本命中率 | 120% |

### パイルバンカー

鋼鉄の巨大な針を打ち出す、攻撃力と命中率のバランスが取れた武器。格闘武器では唯一貫通属性を持っている。

| 消費ＡＰ | 1 |
|---|---|
| 射程 | 1 |
| 攻撃属性 | 貫通 |
| 攻撃タイプ | 格闘 |
| 基本命中率 | 110% |

## ショットガン

12発の弾丸を敵のパーツ全体に一斉発射。格闘武器に比べ命中率は低めだが、ダメージが特定のパーツに偏らないのが利点。

| 消費ＡＰ | 3 | 命中低下率（距離） | 2%/スクエア |
|---|---|---|---|
| 射程 | 1～3 | | |
| 攻撃属性 | 衝撃 | | |
| 攻撃タイプ | 射撃（連射） | 命中低下率（段差） | 5%/段 |
| 基本命中率 | 75% | | |

## ライフル

射撃武器の中では最大の射程を誇る。単発なのと中程度の命中率が相まって信頼性にやや欠けるが、攻撃力は決して低くない。

| 消費ＡＰ | 4 | 命中低下率（距離） | 2%/スクエア |
|---|---|---|---|
| 射程 | 1～6 | | |
| 攻撃属性 | 貫通 | | |
| 攻撃タイプ | 射撃（単射） | 命中低下率（段差） | 5%/段 |
| 基本命中率 | 75% | | |

## マシンガン

10発の弾丸を一斉発射する。攻撃力・射程・命中率の全てが平均レベルで安定しており、汎用性の最も高い武器と言える。

| 消費ＡＰ | 5 | 命中低下率（距離） | 2%/スクエア |
|---|---|---|---|
| 射程 | 1～4 | | |
| 攻撃属性 | 貫通 | | |
| 攻撃タイプ | 射撃（連射） | 命中低下率（段差） | 5%/段 |
| 基本命中率 | 80% | | |

## 火炎放射器

攻撃時にＡＰを調節することで、攻撃回数を変えられる特殊な武器。射程が短いのは辛いが、最大ＡＰでの攻撃は強力だ。

| 消費ＡＰ | 4・7・11 | 命中低下率（距離） | 2%/スクエア |
|---|---|---|---|
| 射程 | 1～2 | | |
| 攻撃属性 | 炎熱 | | |
| 攻撃タイプ | 射撃（連射） | 命中低下率（段差） | 5%/段 |
| 基本命中率 | 60% | | |

## シールド

敵からのダメージを軽減し、装備した腕にダメージを集中させる装備。使用回数に制限があり、また、装備した腕が破壊されると使用不能になってしまう。

# Setup Details Ⅲ マルチアセンブリーシステム(機体設定 パイロット)

セットアップの基本を締めくくる、2つの付加要素を最後にまとめて紹介しておこう

## 機体設定

### Contents

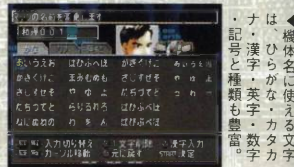


## 自分だけのヴァンツァーをアピールできる

ヴァンツァーのセットアップが完了したら、機体のカラーや名前を変更して、オリジナル色を強めよう。なお、これらの変更は機体性能には影響しない。

### 機体カラー変更

◀選べる色は全20色。1機ごとに色を変えてもいいし、チーム全体を同一色で統一するのもいいだろう。

### 機体名変更

◀機体名に使える文字は、ひらがな・カタカナ・漢字・英字・数字・記号と種類も豊富。

## パイロット

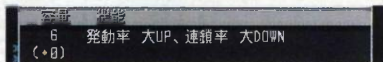
### Contents

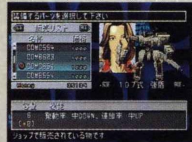


## ヴァンツァーの性能をさらに引き出す重要ポイント

パイロットに付随する装備であるコンピュータは、バトルスキルと連動して機体性能をもう一段高める役割を果たす。詳細は後のページで述べることとし、ここではその概要を紹介しよう。

## コンピュータの基本性能はここでチェック

コンピュータで重要なのは、バトルスキルの容量と追加機能。追加機能のあるコンピュータはゲーム中盤以降に登場する。

▲コンピュータの選択も、セットアップの重要な一環だ。

### コンピュータ

◀コンピュータの中には、バトルスキルの発動率を変化させる追加機能を持ったものも存在する。

### バトルスキル

◀コンピュータにバトルスキルを設定すれば、ヴァンツァーの攻撃に追加効果を持たせることが可能。

### AP配分

◀バトルモード時以外でも、ここで機体へのAP配分が可能。機体の改造直後にはAP配分の見直しを。

Setup Practice

# 実例・ヴァンツァーセットアップ

セットアップの理論を学んだところで、次は実際に機体をセットアップしてみよう

## ヴァンツァーのタイプは3通り+α に大別される

ヴァンツァーは、出力範囲内ならばどんな装備をすることも可能。だが、考えなしに組み上げた機体では勝利は望めない。重要なのは、その機体に持たせる役割や、取らせる戦術に適したセットアップをすること。本書では機体のタイプを3通り+αに大別し、タイプごとに具体的なセットアップ例を提示する。特性については右の表を参照。

**ヴァンツァーの分類と特徴**

| タイプ | 特徴 |
|---|---|
| ファイター | 敵に隣接して格闘武器で挑むタイプ。敵に近づくための高機動性と、敵からの反撃にも耐えられる高いHPを持ったパーツで構成。 |
| アタッカー | マシンガンなど、敵のパーツ全体にダメージを与える武器を装備し、敵の戦力を削るタイプ。汎用性の高い、チームの主力となる機体。 |
| ガンナー | ミサイルなどの肩武器で、遠距離から攻撃するタイプ。敵に初撃を浴びせ、他の味方が有利になる状況を作り出すことが目的の機体。 |
| エクストラ | 上記のタイプの2つ以上を兼ね備える、あるいはそのどれにも属さないタイプ。戦況に応じて出撃させることで、味方を優勢に導く。 |

## タイプ別解説

### タイプ❶

## ファイター Fighter

### 格闘武器で一撃必殺 近接戦闘担当

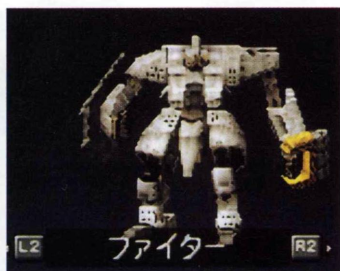
| 基本構成 |
|---|
| 格闘武器+シールド |

ファイターの役割は、格闘武器で大ダメージの一撃を与え、敵にとどめを刺すこと。そのために必要なのは高機動力&格闘力。よって、レッグは移動力の高いパーツ&各種改造ずみであることが必須。格闘力の向上には出力追加型バックパックで対応。また、敵の反撃にも耐えられるよう、HPの高いパーツ&シールド装備も不可欠だ。

### ファイタータイプ セットアップのポイント

❶ 敵にすばやく隣接するため、移動力の高いレッグパーツを採用

❷ 出力追加型バックパックを搭載し、格闘力を高める

❸ 敵に隣接するまでのリスク軽減のため、シールドを装備

### パーツ構成の例

- ボディ ——鉄騎4型
- Rアーム —天動3型
- Lアーム —冷河1型
- レッグ ——ゼロス
- バックパック—BPT9MAX
- Lグリップ —フェタルバスター
- Rグリップ —SN-107C
- COM ——COM6

**バトルスキル**

堅守後攻Ⅱ
タックルⅠ
スタンパンチ
シールドAtkⅢ

▲ここに挙げたパーツの大半は、ゲーム中盤以降に登場するもの。最終的にこれに近い構成ができるよう、序盤から準備しておこう。

タイプ❷

## アタッカー Attacker

### 中距離から敵を攻撃するチームの中心的存在

| 基本構成 |
| --- |
| 射撃武器＋シールド |

アタッカーの基本装備は、マシンガンやショットガンなどの射撃武器。これで敵のパーツ全体にまんべんなくダメージを与え、ファイターがとどめを刺しやすくするのだ。またファイター同様、敵からのダメージ軽減のためにシールドも装備。さらに、バトルスキルは攻撃型のものを中心にし、コンピュータとの連動で連鎖を狙う。

### アタッカータイプセットアップのポイント

1. 基本武器はマシンガンもしくはショットガンの連射武器
2. アームはバトルスキルの突発的入手ができるパーツを選択
3. バックパックはアイテム収納型を選択、チームの回復役も兼任

**パーツ構成の例**

- ボディ ——レクソンM4F
- Lアーム —永塞３型
- Rアーム —冷河１型
- レッグ ——111式春陽
- バックパック—６式背包
- Lグリップ —アークバレル
- Rグリップ —角防盾
- COM ————COMB652

**バトルスキル**

弾数UP Ⅰ
弾数UP Ⅱ
アンチDMG80

▲Lアームは「弾数UPⅡ」入手の可能性に期待して選択。バトルスキルは攻撃型中心でもかまわない。ただし前線に出ることが多い機体だけに、防御型スキルも入れておきたい。

タイプ❸

## ガンナー Gunner

### 遠距離攻撃で味方を後方からサポート

| 基本構成 |
| --- |
| 肩武器＋バックパック |

ガンナーは味方の先陣を切って遠距離から肩武器で攻撃し、後続の自軍を援護するのが仕事。肩武器は総じて重量があるので、セットアップ時は機体出力を考慮したパーツ選択が最重要になる。また、肩武器は反撃には使えないため、シールド装備で敵の攻撃に対応。バックパックはアイテム収納型を選択し、予備弾を積むのが基本だ。

### ガンナータイプセットアップのポイント

1. ミサイルかグレネードの肩武器を確実に搭載できる機体を作る
2. バックパックはアイテム収納型、予備弾を可能な限り搭載する
3. バトルスキルは連鎖よりも単体の威力を重視した設定にする

**パーツ構成の例**

- ボディ ——ドレーグM2C
- Lアーム —冷河１型
- Rアーム —フォーラM12A
- レッグ ——ウィスク
- バックパック—６式背包
- Lグリップ —SN-107C
- Rグリップ —バジャリガー
- COM ————COMB652

**バトルスキル**

Bodyブレイク
チャフ

▲敵の射程外からの攻撃を基本とするため、移動力は重視していない。バトルスキルは、一撃必殺のスキルをチョイスする。

## タイプ④

# エクストラ Extra

### 明確なコンセプトを持ったセットアップが必要

セットアップの柔軟性を活用すれば、前述の3タイプ以外にも様々な機体を構成できる。チーム全体のバランスや、次のバトルのデータを参照しながら各種セットアップに挑戦するのもいいだろう。だが、明確な目的を持たない機体では戦力として期待できない。以下の例を参考に、「使える」ヴァンツァーの構成を模索してみよう。

## セットアップ例1

格闘武器＋射撃武器

### 近・中距離攻撃に完全対応

格闘武器と射撃武器を同時装備することで、攻撃のパターンに幅を持たせた機体。シールドがないぶん防御力は下がるが、そこはバトルスキルの組み合わせでフォローする。

#### パーツ構成の例

- ボディ ——ビーネドライ
- Lアーム —天動3型
- Rアーム —ゼニスレヴ
- レッグ ——来迎1型
- バックパック—6式背包
- Lグリップ —ラストステイク
- Rグリップ —ディソードM300
- COM ———COM6

**バトルスキル**

ダブルアサルト×2
堅守後攻Ⅰ
チャフ

▲バトルスキルは攻撃型で固め、短期決戦を目指す。特にダブルアサルトがうまく発動すれば、自機のダメージ最小限で敵を撃破可能。

## セットアップ例2

両腕射撃

### アタッカーとしての役割を徹底的に追求

両手に射撃武器を装備し、削りから撃破まで可能な機体を目指した。武器は左右で属性の違うものを装備し、敵の属性防御にも対応。

#### パーツ構成の例

- ボディ ——ウィスク
- Lアーム —110式陣陽
- Rアーム —永塞3型
- レッグ ——111式春陽
- バックパック—BPT9MAX
- Lグリップ —ディソードM300
- Rグリップ —アークバレル4
- COM ———COMC654

**バトルスキル**

弾数UPⅠ×4
ダブルショットⅡ

▲装備武器の特性に合わせ、バトルスキルは連鎖重視で設定。コンピュータもそれに合わせて変更。

## セットアップ例3

肩武器×2

### 後方支援に特化した砲台タイプ

両肩にミサイルを装備し、ひたすら遠距離攻撃を繰り返すだけの機体。弾切れになったり、近接されたら終わりという極端な構成。

#### パーツ構成の例

- ボディ ——ドレーグM2C
- Lアーム —フォーラM12A
- Rアーム —明天1型
- レッグ ——来迎1型
- バックパック—BPTPMAX
- Lグリップ —雲雀34型
- Rグリップ —雲雀34型
- COM ———COMC754

**バトルスキル**

AP3割Cut×2
パニックショット×2
人間DMGⅠ×2

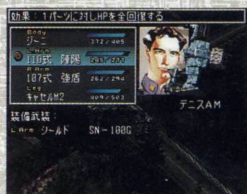
▲ミサイル弾数が多いのを利用し、連鎖でダメージを与える構成。スキル入手率が高いのも利点。

Basic Knowledge of Battle System

# 戦闘の基礎知識

ここでは、バトルパートに必要な知識を１から解説していく。バトルで勝利するために、必ず全てを理解せよ

## バトルを始める前に理論をマスターせよ

バトルパートは、ヴァンツァー同士が戦闘を繰り広げる戦略シミュレーションである。バトルで勝利するためには、まず最初にバトルのルールを覚え、しかる後に実戦的な戦術を学ぶのが最短ルートである。この項で解説するバトルのルールを、まずは頭に叩き込もう。

Contents



## ターンとフェイズの関係 Turn and Phase

### 自軍と敵軍が交互に行動してターンが進む

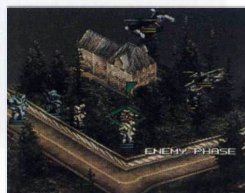
バトルパートでは、ターンという単位で戦闘が進行していく。ターンはプレイヤーフェイズとエネミーフェイズからなり、敵と味方が交互に行動することで１ターンが終了する。以降、同様の手順を繰り返してバトルが展開していく。

ターン Turn

自軍フェイズ PLAYER PHASE

▲移動・攻撃をはじめ、プレイヤーが積極的に行動できる時間。

可能な行動
- 移動
- 攻撃
- アイテム使用
- データ確認
- その他

敵軍フェイズ ENEMY PHASE

▲エネミーフェイズでは、敵への反撃以外の行動はできない。

可能な行動
- 反撃

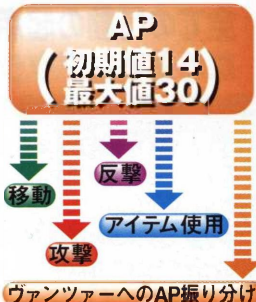
次のターンへ

☆PLAYER PHASE開始時にAP12回復

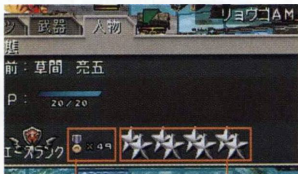
## 全ての行動に関わる最重要項目

AP（アクティブポイント）は、パイロットの行動力を示すもので、バトルパートで行う全ての行動に関わる最重要項目である。APのシステムを理解しなければ、バトルに勝利することは不可能といっていいだろう。それでは以下に、APの詳細を解説していく。

### APの消費
#### 行動を起こすごとに一定のAPを消費

APは何らかの行動を起こすごとに減少していく。APの消費量は行動ごとに決まっており、必要なAPが残っていないと思いどおりの行動ができなくなるのだ。なお、「状態」や「行動終了」などの特殊なコマンド操作時にはAPを消費しない。

### APの増加
#### 敵を倒しエースランクを上げることでAPが増加

APの値は、パイロットのレベルが上がるにつれて増加する。パイロットのレベルはエースポイント・エースランクで表され、エースランクが上がるごとにAPは2ずつ増加する。なお、エースランクの最大は8で、APの最大値はが30。これは全てのパイロットに共通である。

#### エースポイントとエースランクの見方

**エースポイント**
エースポイントは敵の各パーツを破壊すると入手できる。入手エースポイントの計算式は右項を参照。

**エースランク**
エースポイントが50貯まるとエースランクが1上がり、APが2増加する。エースランクは☆で表示。

#### 入手エースポイントの計算方法

エースポイントは敵ユニットの各パーツを破壊すると2、ユニットを大破させると3ポイント獲得できる。

①敵のパーツを破壊→2ポイント
②敵を大破させる　→3ポイント
（ボディ破壊と敵大破は別計算）

◀ボディのみを破壊して敵を大破させても、最低5ポイントは獲得できるのだ。

### APの振り分け
#### APを振り分けて機体性能アップ

APは、ヴァンツァーのパーツに割り振ることも可能。振り分けができるパーツは、ボディ・アーム・レッグの3カ所で、改造が施してあることが前提だ。APを振り分けることで、各パーツの性能を向上させることができる。ただし残りAPが12を下回るような振り分けは不可能。

**ボディ（属性防御）**
設定した属性に対する抵抗力を高めダメージを軽減。ステータス異常の発生率を抑える効果もある。

**アーム（命中率）**
武器の攻撃命中率を引き上げる。命中率が100%を超えれば、攻撃は確実にヒットするようになる。

**レッグ（回避率）**
敵の攻撃を回避しやすくなる。ダメージ軽減に直結するので、可能な限りAPを振り分けておきたい。

### APの回復
#### 毎ターン開始時に一律12ポイント回復

前ターンで各種の行動に消費されたAPは、次のターンのプレイヤーフェイズ開始時に12ポイントだけ回復する。ただし、パイロットのAP最大値以上にAPが回復することはない。

▲プレイヤーフェイズ終了時。APは1まで減少、反撃もままならない状態。

▲次のターン開始と同時にAPが12回復。再び各種行動が起こせる状態に。

## ①移動

# 全ての行動の起点になる重要なアクション

通常、１スクエア移動するとレッグの移動力１と１ＡＰを消費する。だが、レッグのタイプと地形の関係によっては移動コストが変化し、１スクエア移動するのにより多くの移動力が必要になる場合がある。その仕組みは以下のようになる。

### 画面の見方

**移動可能範囲**

移動できる範囲は、水色で表示される。また、ローラーダッシュの有効範囲はブルーで表示される。

**AP**

現時点でのＡＰは大きく表示され、移動によって消費するＡＰの量はその横にマイナス表示される。

### 移動コストについて

# 地形とレッグのタイプで移動コストが変化する

レッグにはそれぞれ移動に向き不向きな地形が存在し、その影響を受けて移動コストも変化する。レッグのタイプと地形の相関関係は右の通りだ。なお、水上の移動はホバータイプにしかできない。

**平地**

| 移動コスト | |
|---|---|
| ２脚 | １ |
| ４脚 | １ |
| ホバー | １ |

▲平地ではどのタイプのレッグも影響を受けずに移動することができる。

**砂地**

| 移動コスト | |
|---|---|
| ２脚 | ２ |
| ４脚 | １ |
| ホバー | １ |

▲２脚タイプは砂地に弱く、他のタイプに比べて倍の移動コストが必要。

**岩場・浅瀬**

| 移動コスト | |
|---|---|
| ２脚 | ２ |
| ４脚 | ２ |
| ホバー | １ |

▲砂地よりも過酷な岩場や浅瀬。２脚・４脚のレッグは移動コストが倍に。

### 地形の高低差と移動

# レッグの改造で移動範囲が広がる

レッグ改造の一つである「Ｒ＆Ｂ改造」を施すと、ローラーダッシュ・バーニア能力が付加され移動距離が向上する。ローラーダッシュはレッグの基本移動力の倍加、バーニアは段差のある地形を移動可能にする。なお、２脚・４脚のレッグには未改造でも２段のバーニア能力がある。

**バーニア**

バーニアは垂直方向への移動距離を伸ばす。２脚の方が４脚よりも能力が伸びる傾向がある。なお、ホバーにＲ＆Ｂ改造は不可能。

**改造前**

**改造後**

◀▼バーニア能力を伸ばせば高低差を迂回せずにすみ、ＡＰ節約にもなる。

**ローラーダッシュ**

水平方向への直線移動能力が倍加するが、緩やかなスロープ以上の段差には対応できない。高低差の激しいステージには不向きである。

**改造前**

**改造後**

◀▼移動距離は伸びるが、１スクエアあたりの移動コストは変化しない。

# ②攻撃

## 武器の知識を身につけスムーズに攻撃を行なう

武器攻撃はバトルの最重要項目であり、敵を撃破しなければバトルに勝利することは不可能だ。だが、ただ闇雲に攻撃を仕掛けたところで、効率よくダメージを与えることはできない。まずは武器攻撃に関する基礎知識を身につけ、実戦で慌てないですむようにしておく必要がある。

### 画面の見方

**攻撃射程範囲**

武器の攻撃が届く範囲はオレンジ色で表示される。当然、射程範囲は武器の種類によって異なる。

**AP**

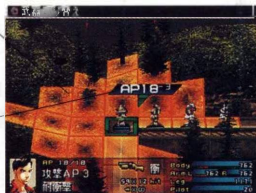
大きく表示されている数字が現在の残りAP、その横の数値が武器使用によるAP消費量を表す。

### 攻撃とAPの関係

## AP消費量は武器タイプごとに異なる

武器攻撃時のAP消費量は、武器の種類に依存する。総じて、攻撃力の高いもの・射程の長いものほど消費APも大きくなる傾向がある。バトル時は、装備武器のAP消費量と残りAPを常に意識しておく必要がある。なお、武器ごとのAP消費量については、右の表を参照のこと。

◀格闘武器の消費APは1と低いが、敵に近づく移動でAPを食われる。

▶火炎放射器は、自分でAP消費量を3段階に調節できる特殊武器だ。

**武器別消費AP一覧**

| 武器タイプ | 消費AP |
|---|---|
| 格闘武器 | 1 |
| ショットガン | 3 |
| ライフル | 4 |
| 火炎放射器 | 4・7・11 |
| マシンガン | 5 |
| ガン | 5 |
| キャノン | 6 |
| ミサイル | 10 |
| グレネード | 12 |
| ビーム | 15 |

### 「武器熟練度」とは

## 武器は使うほどに破壊力を増す

同系統の武器を使い続けるとパイロットの武器熟練度がアップし、一度の攻撃で与えるダメージ量が増大する。熟練度は戦闘で武器経験値を貯めることでランクアップしていく。ランクはA～Sまであり、A～Fまではその中でさらに4段階にランク分けされる。なお、武器熟練度は弱い武器や改造レベルの低いアームで攻撃したほうが入手経験値が多くなる。短期間で効率よく熟練度を上げたい時は、装備のレベルを下げて出撃しよう。

**ショットガン（SPPG14）使用時のダメージ量の差**

RANK A

◀レベル1（熟練度A）だと1発あたりのダメージ量は約25、トータルでは300程度。

RANK S

▲最高のレベル25（熟練度S）では1発平均40ダメージと、約1.6倍の攻撃力になる。

**熟練度ランクのしくみ**

ランク低

| ランク | 平均武器レベルとの対応 |
|---|---|
| A | 1～4 |
| B | 5～8 |
| C | 9～12 |
| D | 13～16 |
| E | 17～20 |
| F | 21～24 |
| S | 25 |

ランク高

A
- Level 1：A
- Level 2：A★
- Level 3：A★★
- Level 4：A★★★

▲武器熟練度のランクは、バトルのクリアランキングにも影響する。

## 反撃のタイミングを見誤るな

敵から攻撃を受けた時、十分なＡＰがあれば反撃を仕掛けることができる。ただし、反撃時に消費するＡＰの量は通常の攻撃時とは計算方法が違うので、まずはその法則から覚えよう。実戦では可能な限り反撃するのが望ましいが、複数の敵に囲まれたような状況下では、あえて反撃しない方がいい場合もある。なお、シールド防御も反撃に含まれる。

### 反撃するための条件

①武器攻撃に必要なＡＰがある
②①に加えて反撃用のＡＰがある
③敵が武器の攻撃射程内にいる
④敵の攻撃が肩武器によるものではない

### 反撃ＡＰとは

反撃時には武器攻撃用のＡＰとは別に、反撃用のＡＰも必要になる。反撃用のＡＰは敵との距離によって増減する。詳しくは右表の通り。

反撃ＡＰデータ

| 敵との距離（スクエア） | ＡＰ消費量 |
|---|---|
| 1～2 | 3 |
| 3～4 | 2 |
| 5以上 | 1 |
| シールドの使用 | 2 |

◀攻撃時には当然敵からの反撃もある。味方の命中率表示中に△ボタンを押せば、敵の反撃命中率の確認が可能。

### 攻撃命中率のしくみ

## 射撃武器は敵との位置関係で命中率が変化する

肩武器・格闘武器を除く射撃武器は、敵との位置関係で命中率が変化する。命中率を変化させる要素はいくつかあるが、いずれにせよ、可能な限り味方に有利な状況に持ち込むことが望ましい。なお、命中率変化の法則は攻撃・反撃のどちらの場合にも適用される。

▲こちらの反撃時には命中率に特に注目し、あまりに命中率が低い場合には、シールド防御に切り替えよう。

### 命中率に影響を与える要素

#### ①距離

射撃武器は、攻撃目標から離れれば離れるほど命中率が低下する。命中率を下げたくなければ、できる限り敵に近づいて攻撃すること。

▲隣接した場合の命中率は121%。この距離ならば確実に当たる。

▼4スクエア離れたことで、命中率は30%も低下してしまった。

#### ②高低差

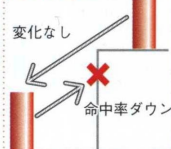
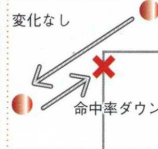
地形の高低差も命中率に影響する。高い方にいる機体は命中率の変化を受けないが、低い方にいると段差に比例して命中率も低下する。

▲同じ高さでの攻撃ならば、どちらの命中率にも変化は出ない。

▼下に位置した方が不利になる。可能な場合は必ず敵より上に立て。

2段差

#### ③障害物の有無

障害物による命中率変化は、自機・敵機・障害物の位置関係によって決まる。障害物に身を隠す割合が高い方が有利な状況に立てる。

④アイテム

# アイテムで戦力を回復する

この項ではアイテムの種類と効果、および上手なアイテムの使い方を解説していく。アイテムを使用することで味方のダメージを回復し、味方を１機でも多く戦場に留めておくのだ。当然だが、アイテムを持つためにはアイテム収納型のバックパックを装備しておく必要がある。

### 画面の見方

**アイテム使用範囲**

アイテムの使用範囲は、アイテムを持つ機体自身と、その前後左右１スクエアにいる味方に限られる。

**AP**

アイテムを使用するのに必要なAPは、アイテムの種類や効果に関わらず、一律４で固定されている。

## アイテムとバックパック

# 制限内でどのようにアイテムを配備するか

アイテムには個別に容量が設定されている。バックパックの積載制限やアイテムの効果、ミッションの内容を考慮し、ステージごとに最適なアイテムを適宜選択するようにしよう。

### ①アイテムの容量

▲アイテムの容量はセットアップ時に確認できる。効果の高いものほど容量も大きくなる。

### ②バックパックの積載量

▲バックパックの最大積載量は種類により４～８と異なる。積載量に比例して重量も上がる。

## アイテムの種類と用途

# 「誰に」「何を」「どれだけ」持たせるか考えよう

アイテムを誰にどれだけ持たせるかは、アイテムを持てる味方の数や敵の戦力に応じ、その都度変更していくのがベスト。アイテムの種類と効果は表にして下にまとめてあるので、これも参考にしてアイテム配備を決めよう。

◀リペアMaxを使えば、破壊寸前のパーツも一発で完全回復。

**アイテム概要**

| 種類 | 効果 |
|---|---|
| 弾 | ミサイル弾とグレネード弾の２種。肩武器を装備した機体には必須。 |
| リペア | 機体パーツのダメージを回復する。種類によって回復量に差がある。 |
| リバース | 破壊されたパーツを修復し、さらにＨＰも回復するスグレモノ。 |
| リカバー | パイロットのＨＰ回復専用アイテム。当然機体には効果がない。 |
| シールド | シールド使用回数を回復する。種類により回復する回数が異なる。 |

▶シールド使用回数の回復は、シールドリペアでしかできない。

Advanced Knowledge of Battle System Ⅰ

# 実戦における武器使用法

全10種類の武器の特性を、「実戦でどう使えば効果的か」という観点からもう一度ここでまとめて解説しよう

## それぞれの武器に適した攻撃方法を知れ

50～51ページですでに触れた通り、武器の射程・攻撃属性・消費ＡＰなどは、種類ごとに異なる。それぞれの武器がどのような状況下で最も効果を発揮できるのかを知り、効率よく敵を撃破することで、勝利にまた１歩近づくことになる。

## 武器別攻撃法

### ❶格闘武器

AP1 衝撃 貫通 射程１

**効果を発揮するには高い機動力も必要**

格闘武器の場合、機体の移動力が武器の性能と同等、もしくはそれ以上に重要。一気に敵との間合いを詰めて攻撃を仕掛けられるよう、レッグパーツの選択と改造に力を入れよう。

◀攻撃力を上げるには、余剰出力を大きくすればいい。

▶遠距離からの攻撃には、シールド防御で対抗しよう。

### ❷ショットガン

AP3 衝撃 射程1～3

**全パーツにダメージを与える特性を活かす**

全パーツに均等にダメージが入るので、HPが減ったパーツを破壊するのに最適。射程が短いので、他の射撃武器を相手にするのは分が悪い。

◀格闘武器しか持たない敵には、隣接されない限り常に優位に立てる。

### ❸ライフル

AP4 貫通 射程1～6

**射程の長さを活かした攻撃が有効**

射程限界である６スクエア先から攻撃すれば、大半の武器には反撃されずにすむ。距離が離れることで命中率は低下するが、アームの命中改造やバトルスキルでフォロー可能だ。

◀射撃武器中で最長の射程を存分に活かし、一方的に敵を攻撃しよう。

### ❹マシンガン

AP5 貫通 射程1～4

**敵のＨＰ削りに最適反撃にはやや不向きか**

安定した攻撃力と、全パーツにダメージを与える特性から、格闘武器や肩武器でとどめを刺す前の削り役に最適。しかし、ＡＰを５消費するため、何度も反撃することは難しい。

◀全パーツのHPを削るので、パーツ破壊の可能性もグッと高められる。

## 攻撃の順番

### 使用武器によって先攻後攻が変わる

武器には固有の攻撃スピードがあり、それによって攻撃の先攻後攻が決まる。攻撃の優先順は右の図の通りだ。なお、同種武器での攻撃時は攻撃側が先攻、防御側が後攻となる。

**武器の相対攻撃速度**

肩武器

❶人間
❷射撃武器
❸格闘武器

早 ↕ 遅

※１肩武器は反撃を受けることなく一方的に攻撃できる
※２射撃武器とはショットガン・ライフル・マシンガン・キャノンを指す

◀肩武器は相手に関係なく常に先攻、かつ反撃されない。

▶バトルスキルを使えば攻撃順を逆転させることも可能。

## ⑤キャノン

AP6 貫通 射程2～6

### 敵機にのみ配備 隣接して攻撃を封じよ

敵の大型機体にのみ装備される武器。長めの射程と、ライフルを上回る攻撃力はかなり手強い。だが、隣接されると反撃できないので、接近戦が有効。

▲格闘武器を装備した機体を隣接させ、大ダメージを与えれば短時間で撃破可能。

## ⑥ミサイル

AP10 炎熱 射程3～9

### 反撃不可の遠距離兵器 初撃には最適

圧倒的な射程の長さと、反撃を受けない点が魅力の武器。実戦ではまず最初にミサイルで敵を攻撃し、どこかのパーツに大ダメージを与えてから次の攻撃に移るのが望ましい。

▲ＡＰ消費が激しい、反撃されないが反撃もできない、などの短所もある。

## ⑦火炎放射器

AP4・7・11 炎熱 射程1～2

### 中盤以降に登場する 攻撃回数可変武器

火炎放射器の最大の特徴は、ＡＰ消費量を３段階に調節し、攻撃回数を変えられる点である。自機の残りＡＰや敵の残りＨＰを見ながら、その都度適切に消費ＡＰを変えていこう。

▲消費するAPを調整することにより攻撃回数を変えられるので用途もさまざまだ。

## ⑧グレネード

AP12 炎熱 射程3～6

### 使いどころが難しい 諸刃の剣

広範囲にわたって攻撃できる反面、命中率の低さや味方を巻きこむ可能性があるなど短所も多い。事前に戦場のデータを確認し、敵が１ヵ所に集中しやすい地形がある場合に有効。

▲弾数が４発と少ないので、装備する場合は必ず予備弾も持って戦場に出よう。

## ⑨ビーム

AP15 無 射程1～9

### 威力は絶大だがＡＰ消費量が最大のネック

ボスクラスの敵が稀に装備している高性能を誇る武器。ただしAPの消費が激しい。一定条件を満たすことで法春と一緒に手に入れることができる。（入手方法はP236を参照）

▲真正面から向かうとビームの餌食に。障害物を盾にしながら近づくといい。

## ★ハンドガン

AP5 貫通 射程1～2

### 白兵戦専用武器 ヴァンツァーに挑むのは無謀

パイロットに固有の武器。人間に対してはそれなりの威力・命中率を誇るが、ヴァンツァーにはほとんど効かない。敵を投降させる目的以外でヴァンツァーに攻撃するのは無意味。

▲無謀な挑戦はせず、素直にヴァンツァーに乗るなり逃げるなりした方がいい。

## ステータス異常

### ステータス異常の性質とその対処法を覚えよ

敵の攻撃を受けると、ステータス異常が発生することがある。バトル前に異常の種類と対処法を覚えておこう。なお、機体に属性防御を施すとステータス異常発生率を抑えられる。

| ステータス | 症状と対処法 |
|---|---|
| 混乱 | 全ての行動に対して＋３の余分なＡＰを消費する。一定時間で回復。属性防御を貫通に設定することで発生率低下。 |
| 気絶 | 一切の行動が取れなくなるが、一定時間で回復する。自機の属性防御を耐衝撃に設定することで発生しにくくなる。 |
| 強制排出 | 強制的に機体から排出される。炎熱属性の攻撃で発生しやすい。自機の属性防御を炎熱にすれば発生率が低下する。 |
| 戦意喪失 | 敵にのみ発生。戦意を失い行動不能になるが、回復することもある。戦意喪失中の敵を攻撃すると投降させられる。 |
| 人間ダメージ | ヴァンツァーに乗っているパイロットがダメージを受ける。アイテムの「リカバー」で回復することができる。 |

#### 気絶

◀敵が気絶したら、回復する前に一気に叩くといい。

#### 戦意喪失

▶大破寸前になると戦意喪失状態になることが多い。

# Advanced Knowledge of Battle System II

# バトルスキル

バトルスキルは攻撃の最後の切り札。バトルスキルを使いこなし、ヴァンツァーのさらなる性能を引き出すのだ

## 追加効果で戦闘がより有利に

バトルスキルとは、攻撃・防御時に発動し、戦闘を補助してくれる要素。バトルスキルには自機の攻撃力をアップさせたり、敵の攻撃を無力化したりなど、戦況を有利にする効果が多数ある。スキルを使いこなすことで、敵との戦力差を一気に逆転することも可能だ。

### Contents



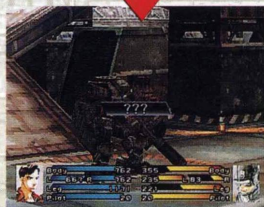
## 入手

### 手に入るバトルスキルは装備パーツに依存する

バトルスキルを入手するには2種類の方法がある。攻撃型のスキルならば欲しいスキルを持つアームを装備し、条件に見合った武器で攻撃を行ないスキルを発動させることで入手。防御型は特定のパーツを装備して、条件に見合った攻撃を受けると発動して入手可能だ。どちらともスキル発動の確率はランダムなので必ず入手できるとは限らない。

## 発動

### コンピュータに登録することで効果を発揮

バトルスキルを入手すると、一旦コンピュータに登録される。ただし、覚えたスキルを以降のバトルで発動させたい場合には、セットアップで改めて設定をする必要がある。スキルの設定後は、条件が合えば違う種類の武器でも発動する。また、同一のスキルを複数設定することで、発動率をさらに高めることもできる。

#### セットアップ画面で発動条件を確認

▲パーツにカーソルを合わせ、Ⓐボタンでスキル入手条件をチェックできる。

### バトルスキルの種類

#### バトルスキル

**攻撃型**

「弾数UP」「タックル」など、攻撃に特殊効果をもたらすスキルを指す。「弾数UP」のように、同系統で効果の幅が違うものもある。

**環境型**

「チャフ」「アンチスキル」「経験値2倍」など、補助的な効果を持つスキル群。攻撃型のバトルスキルと比べ、2倍の発動率を誇る。

### バトルスキルの登録

◀同一スキルを複数設定するには、必要数だけ入手する必要がある。

▶設定したバトルスキルは、以降の戦闘時に発動するようになる。

## 連鎖

# バトルスキルの連鎖で戦況は圧倒的有利に

１回の戦闘中に２つ以上のバトルスキルが連続して発動することを連鎖と呼ぶ。攻撃型のスキルが数回の連鎖を起こせば、敵を大破させることもできるのだ。また、ほとんどのバトルスキルはタイプを問わず連鎖する可能性がある。ただし、中には「エスケープ」などのように、発動した時点で戦闘が終了してしまうものもある。

## 連鎖の様々なパターン

### ❶攻撃型スキルの連鎖

攻撃型スキルの連鎖は発動順に特に決まりはなく、様々な組み合わせが生じる。スキルの種類に関しても同様で、異なるスキルだけでなく、同一のスキルが連鎖することもある。

◀まず最初に「ズームⅠ」が発動、命中率を高めつつ、敵にダメージ。

▶「弾数UPⅠ」が連鎖。「ズームⅠ」のダメージを残しつつ追加攻撃。

### ❷環境型→攻撃型スキルの連鎖

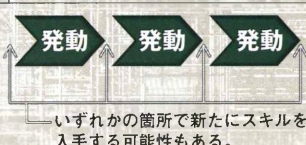
環境型スキルと攻撃型スキルが連鎖する場合、環境型が必ず先に発動し、その効果を引き継いだまま攻撃型スキルに移行する。さらにそこから攻撃型スキルが連鎖する可能性もある。

◀「AP3割Cut」が発動、以降の戦闘中の行動にその効果が及ぶ。

▶攻撃型スキルへと連鎖。攻撃型スキルがさらに連鎖する可能性も。

### ❸連鎖中のスキル入手

設定したバトルスキルの連鎖中にも、新たなスキルを入手する可能性がある。連鎖中にスキル入手が起これば、連鎖のトータル数はさらに伸びる。

いずれかの箇所で新たにスキルを入手する可能性もある。

## バトルスキルとコンピュータ

# バトルスキルの容量やコンピュータの性能にも注目

バトルスキルはアイテム同様、個別に容量が設定されており、概して容量の大きいものほど効果も高くなっている。また、コンピュータには容量制限以外に、スキル発動率などを左右する機能を持つものがある。スキル容量とコンピュータの性能を見比べながら、機体構成や各ステージごとの戦略に応じて最適の組み合わせを見つけ出そう。

### バトルスキルの容量

▲バトルスキルの容量は１～６まで。まずは設定したいスキルの容量を確認しよう。

### コンピュータの性能

▲容量の上限以外に、発動率や連鎖率なども考えに入れたパーツ選択が必要になる。

## コンピュータとバトルスキルの組み合わせ例

バトルスキルとコンピュータの組み合わせパターンはそれこそ無限だが、以下の例を参考に、自分なりの組み合わせのパターンを模索していこう。

### ❶連鎖重視タイプ

| COM | 装備武器 | スキル |
| --- | --- | --- |
| COMC 754 | 射撃（連射） | 弾数UP Ⅰ×6 |
| | 格闘 | タックル Ⅰ×6 |

▲容量1のものを6個つけて、連鎖回数の上昇率を高めるのがコツ。

### ❷発動率重視タイプ

| COM | 装備武器 | スキル |
| --- | --- | --- |
| COMB 652 | 肩武器（グレネードを除く） | Bodyブレイク、チャフ |
| | グレネードを除く | 経験値UP 3倍×2 |

▲一撃必殺を狙ったり、経験値稼ぎなど様々な目的に対応できる。

Tactics for Win

# 戦闘で勝利を得るための戦術

これまでに得た知識を元に、ついに実戦に臨む時が来た。実戦に必要なテクニックを、今ここに全て公開しよう。

## 戦場に出る前から戦いは始まっている

バトルステージ上での戦闘だけがバトルではない。バトル前の準備段階から戦いはもう始まっているのだ。綿密な準備があれば、実戦での勝利はより確実になる。本項では、バトルを「準備段階」「実戦」の2つに分けて考え、それぞれの段階でするべきことを解説する。

### Contents



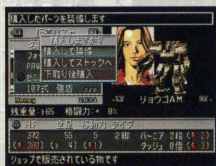
## バトル開始前の戦術 Before the Battle

### ❶セットアップ

#### バトルパートに入る前にやっておくべきこと

バトルに入る前には、ヴァンツァーのセットアップが必須。その際、次のバトルステージの地形や敵の戦力データをあらかじめチェックすることを忘れずに。データを参考に、臨機応変に機体構成を変更するのだ。

#### 敵や地形に合わせてヴァンツァーを構成する

地形や敵の戦力データを事前にチェックしておけば、パーツや武器の選定、ボディの属性防御の選択の助けになるはずだ。

◀地形に対応するにはレッグのタイプを変更するのが効果的だ。

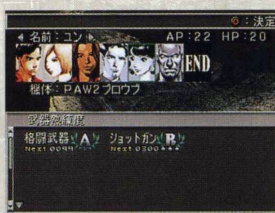
#### 強化するヴァンツァーは4機だけでもよい

一度に出撃できる味方の最大数は4。最低4機の機体を全員で乗り回していけば、1体あたりにかけられる資金も増えるのだ。

◀お金をかける機体を厳選し、より高性能の機体に組み上げよう。

### ❷チーム編成

#### チーム全体としての戦力バランスを考える

チーム編成時には、ヴァンツァー1体1体の性能と同時に、チーム内の戦力配分にも配慮すること。個々の機体性能が優れていても、チームとしてのバランスが悪いと、思うように戦果が上げられないこともある。

▲同時に出撃できる味方は最大4機。状況に合わせてチーム構成も変えていこう。

#### チーム編成の例

| バランス型 | 守備型 |
|---|---|
| ファイター×1<br>アタッカー×2<br>ガンナー×1 | アタッカー×2<br>ガンナー×2 |
| **強襲型** | |
| ファイター×1<br>アタッカー×3 | チーム構成は、敵と味方の戦力差、ステージの勝利条件などを考慮し、より確実に勝てる組み合わせを選べ。 |

## ❸自軍の配置

### 敵ヴァンツァーとの位置関係をチェック

ユニット配置時のポイントは、自機の機体タイプ・味方と敵の位置関係・地形の3つ。わずか1〜2スクエアの違いが戦況に響いてこないとも限らない。右の表を参考に、ベストな配置を選べ。

▲先行させたい機体を敵に近い方、ガンナーなどの後方支援タイプを遠い方に置くのが基本。

**ヴァンツァー配置のポイント**

- ファイター・アタッカータイプのヴァンツァーを前に
- 移動力の低いヴァンツァーを前に
- 後方支援タイプのガンナーは敵から最も離れた場所に

## ❹勝利条件の確認

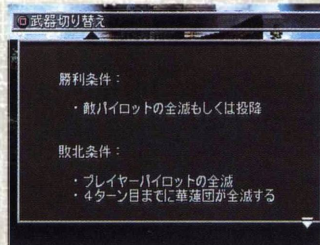
### 勝利条件に応じて戦術も変わる

バトル勝利条件の大半は「敵を全滅させる」ことだが、まれにそれ以外の条件が課されることがある。その場合はセットアップから全てを見直し、勝利条件を満たすことを最優先にした戦略を練ろう。敵の撃破に躍起になって、無駄に戦力を疲弊させる必要はない。

**勝利条件を見るには「システム」の「勝利条件」で**

◎武器切り替え

勝利条件：
・敵パイロットの全滅もしくは投降

敗北条件：
・プレイヤーパイロットの全滅
・4ターン目までに華蓮団が全滅する

▲戦闘中にスタートボタンを押してシステムメニューを出現させたら「勝利条件」を選択。

**敵の全滅だけが目的ではない**

**特定の敵を倒す**

▲最初から倒すべき敵を集中攻撃し、短期間で勝負を決めるのが賢いやり方だ。

**守るべき対象がいる**

▲対象を守り切れないと敗北になる。守備にも戦力を割けるようなチーム構成を。

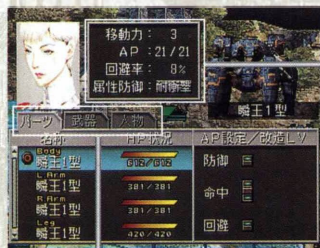
## ❺敵データチェック

### 敵データを元に攻撃の指針を定める

事前のデータ収集とは別に、実際に敵機を攻撃する前にもデータを確認。機体の防御属性・武器の攻撃属性や射程・残りAPなど、チェック項目は多い。それらのデータを元に「効率よく敵にダメージを与え、味方の損害を最小限に抑える」攻撃方法を考えるのだ。

**敵データの見方** ・敵ユニットにカーソルを合わせ◎ボタン→「状態」を選択

**ヴァンツァーの性能**

この中ではAPと属性防御が重要。属性防御と違う攻撃方法を取ったり、APの残りから敵がどれくらい行動できるか予想するのは基本中の基本。

**パーツ／武器／人物**

機体のHPや装備武器のデータを中心にチェック。残りHPの少ない機体は優先的に倒そう。また、可能であれば敵の射程外からの攻撃を狙え。

**特に重要なチェックポイント**

1. ヴァンツァーの防御属性
2. 武器の種類と攻撃属性
3. APの最大値

敵の全データのうち、特に重要なものを上にまとめた。最低でもこの3つは必ず確認し、適切な攻撃を仕掛けよう。

## ❻攻撃のセオリー

# 数的不利をいかに打開するかがカギ

自軍は4機しか配置できないので、戦闘は敵の数が上回ることがほとんどだ。その不利な状況を打破するには、個別に１機ずつ破壊して数的不利を打開するのが重要だ。

**攻撃の4大セオリー**

1. なるべくチーム戦力を分断しない
2. 敵は1機ずつ確実に撃破
3. 攻撃は肩武器→射撃武器の順に行う
4. ガンナー・ヘリコプターは可能な限り早めに撃破する

### 敵ヴァンツァー撃破の手順

#### ❶標的の決定

まずはどの敵から倒すかを決める。自軍の近くにいる敵から順次倒すのが基本だが、ガンナーやヘリなど、ミサイルを装備した敵は早めに倒しておきたい。

#### ❷肩武器で攻撃

攻撃は、反撃を受けない肩武器を持ったガンナーから。この時点でパーツの１つでも破壊できれば、後に続く味方がかなり有利な状況で攻撃できるはずだ。

#### ❸射撃武器で攻撃

ガンナーの後はアタッカーの攻撃で敵のＨＰを奪う。ファイターが味方にいる場合、最後に隣接してとどめを刺す。以降、敵を撃破するまで②③の繰り返し。

### 上級セオリー集

**●敵ファイターは隣接される前に撃破**
ファイターの攻撃力はかなり高い。隣接される前に集中攻撃を仕掛けよう。反撃されることなく倒すのが理想。

**●シールド装備でダメージ軽減**
シールドでの防御はダメージを軽減するばかりか、装備した腕に敵の攻撃を集中させられる。

**●敵ヴァンツァーは大破するより投降させる**
バトル終了時に、無人の機体は自軍のものになる。敵が戦意喪失したら、大破させずにうまく投降させること。

## ❼その他

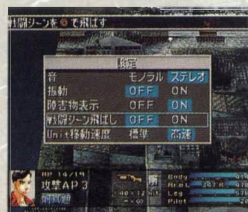
# 自分が戦いやすい環境を作り出す

バトルでは敵だけでなく、コンテナや樹木などのオブジェクトも破壊できる。必要に応じて破壊するのも戦略の１つだ。また、戦況に直接影響はないが、設定変更をすることでよりプレイしやすい環境を作れる。

#### ●障害物の破壊

◀障害物を破壊して通り道を作れば、移動距離を短縮できる。同時にＡＰ消費も減らせて、一石二鳥だ。

#### ●設定の変更

**Important**

# ディスチャージ・バトルシステム(DBS)のしくみ

## 機体を乗り換えて戦闘続行

ディスチャージ・バトルシステム(以下DBS)とは、搭乗中の機体を放棄し、別の機体に乗り換えることである。DBSを活用すれば、大破寸前の機体から別の機体に乗り換えて戦闘を続行したり、現在よりも高性能の機体に乗り換えたりすることも可能だ。なお、バトル終了時に無人の機体は、全て自軍の所有物として回収される。

### DBSが有効な場面

- 自機のダメージが大きく戦闘続行が難しい場合
- 自機よりも高性能のヴァンツァーが無人状態になっている場合

## 無人のヴァンツァーを手に入れるには

### ❶パイロット投降後に乗り換え

戦意喪失した敵機に対して攻撃すると、敵パイロットが投降し、その機体は無人になる。これで乗り換え可能になるが、機体の破損が激しいはずなので、アイテムでの修復が必要だ。

◀敵パイロットの投降に成功した場面。

### ❷パイロットを強制排出

パイロット投降後に入手した機体は破損が激しく、修復しないと使い物にならないことが多い。より使い勝手のいい機体を手に入れるには、パイロットを強制排出し、その隙に機体を奪ってしまうのがベスト。そのための手順を解説しよう。

#### パイロットを強制排出させたら…

▲炎熱属性の武器やスキルで強制排出。

**Ⓐパイロットを攻撃**

強制排出されたパイロットが機体に戻る前に倒す。強制排出直後に集中攻撃ができるよう、あらかじめ味方を集結させておくのが確実だ。

**Ⓑ他の味方が乗っ取り**

1人が敵パイロットを強制排出、その直後に他の味方が空いた機体に隣接し、そのまま敵機を乗っ取ってしまうという方法もある。

## 乗り換え時の注意

機体乗り換えのために自機を降りる場合には、周囲の状況に注意。生身ではヴァンツァーに対してあまりに非力なので、乗り換える前に倒されてしまう恐れがある。また、無傷の機体が手に入ることはほとんどないため、乗り換え直後に機体を修復できるだけのアイテムも必要になる。

◀敵の標的にされないように、乗り換えのタイミングは慎重に見極めること。

# クリアランキングについて

## 目指すは最上のプラチナランク

バトルに勝利すると、バトルの成績を評価するクリアランキング画面へと移行する。評価は、ミッションごとに設定された規定値を基準にして加減点法で下され、最終評価はプラチナ～ブロンズの4段階で示される。評価項目の詳細については、右のリストを参照のこと。

### ランキング早見表

| ランク | クリア率 |
|---|---|
| PLATINUM(プラチナ) | 100～90% |
| GOLD(ゴールド) | 89～80% |
| SILVER(シルバー) | 79～70% |
| BRONZE(ブロンズ) | 69%以下 |

### ランキングに関わる要素

**敵排除数**

ミッション中に倒した敵の総数。敵の増援を倒したり、勝利条件に含まれない敵まで倒すことで加算されていく。

**総戦闘回数**

ミッション内で起こった戦闘の総回数。少ないほど高評価になる。戦闘回数は、反撃を多く行うことで減らせる。

**平均ダメージ**

1回の攻撃で受けたダメージ量の平均値。属性防御などを利用し、ダメージ量を抑えられれば評価は下がらない。

**平均武器レベル**

味方全員の武器熟練度の平均値で、低いほど評価が上がる。各種武器を使い分けることで熟練度上昇を抑制せよ。

**NPC残数**

NPCがいた場合のみ評価対象になる。アイテムでダメージを回復してやることで、評価の低下を防げる。

**ターン数**

ミッション終了までに経過したターン数。規定値から1ターン増えるごとに1%ずつ評価が低下していく。

Utilization of Simulator

# シミュレーター活用術

ネットワーク機能の1つであるシミュレーターを最大限に利用する方法をここに紹介し、本章の締めとしよう

## 各種レベルアップが効率よく行える

シミュレーターを上手に使えば、バトルパートの進行がグッと楽になる。以下に、シミュレーターを効率よく利用する方法を1つ1つ詳しく解説しよう。なお、シミュレーターの上級モードや、追加マップの入手情報については235ページにまとめてあるので、そちらを参照すること。

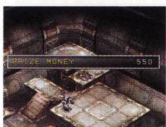
**Access**

ネットワーク
- Simulator
  - Battle Simulator
    - テスト
    - 訓練
    - 実戦

### シミュレーターで獲得できるもの

資金 / バトルスキル / AP / 武器熟練度

### ①資金 序盤の資金難はこれで乗り切れ

シミュレーションで勝利すると、戦績に応じて賞金を貰える。資金繰りが苦しくなりがちなゲーム序盤では、かなり重宝するだろう。なお、モードのレベルが上がると入手額も上昇する。

▲1回につきもらえる金額は多くはないが、それでもかなりの助けになるだろう。

### ②バトルスキル 必要なスキルを短期間で入手できる

バトルスキル入手の仕組みはすでに解説した。だが、本編のバトルパートだけでは欲しいスキルを十分に獲得できるとは限らない。そこでシミュレーターの出番である。シミュレーターでバトルを繰り返せば必要十分なスキルを入手できるばかりか、その気になればバトルスキル全種類の入手も夢ではないのだ。

#### ①バトルスキル入手に必要なパーツに換装して出撃

▲バトルスキル入手の基本に従い、必要な装備を揃えて戦場に出るのが確実。

▲入手確率が非常に低いスキルでも、根気よく繰り返せば必ず手に入れられる。

#### ②他のメンバーの機体に乗り換えて出撃

▲▶十分な資金がない場合は他人の機体で出撃し、その機体固有のスキルを入手するという手もある。

## ③AP　メンバー全員のAPを最大値まで引き上げろ

APを増やすには、敵を撃破してエースポイントを稼がねばならない。だが、バトルパートでの戦闘だけではキャラごとのAPに偏りが出てしまうことが多い。そんな時はシミュレーターを使ってAPを引き上げるのが効率のいい方法。ゲーム序盤からAPを最大値の30まで上げておけば、以降はAPのことを考えずに余裕を持ってバトルに望めるようになる。

◀一度により多くのエースポイントを稼ぐため、攻撃は全パーツにダメージが及ぶマシンガンかショットガンで。

▶敵の全パーツを破壊した上で大破させれば、一気に11ポイントものエースポイントを入手できる。

◀序盤のうちからAPを30にしておけば、実際にバトルパートで戦略を練る時も見通しが立てやすい。

### 出撃時のポイント

- マップは「日防軍テスト施設」レベルは「テスト」で
- 出撃メンバーはなるべく少なく
- 武器はマシンガンかショットガン
- 敵ヴァンツァーは必ず大破させる

## ④武器熟練度　あらゆる武器のエキスパートになれる

今まで使ったことのないタイプの武器を装備した場合、武器熟練度が低いために十分な攻撃力が得られないことがある。こんな時もシミュレーターを利用すれば、短期間で武器熟練度を上げることが可能だ。ゲームがある程度進んだ段階でセットアップの方針を急遽変更するような場合でも、武器熟練度の成長の遅れを取り戻せるのだ。

▲未改造のアームやレベルの低い武器であるほど、入手経験値も多くなる。

▼極めようと思えば、ほとんどの武器熟練度をSランクにすることもできる。

### 出撃時のポイント

- マップはどこでも可 レベルは高いほどよい
- アームのパーツは弱いものほどよい

### Caution!!　武器熟練度の上げすぎに注意

武器熟練度が高くなりすぎると、バトルパートのクリアランキングで減点の対象になってしまう。高評価を狙うなら、熟練度強化はほどほどに。

◀熟練度を上げすぎたせいで、プラチナを取り損ねてしまった例。

WORLD
SYSTEM
TACTICS
NETWORK
DATA

# ラストスキルファイルを使おう！

## 最初からスキルを使用可能になる

◀セットアップが可能になった時点で、好きなスキルを自由にセットできるのだ。

## 今まで覚えたスキルを全て持ったまま再スタート

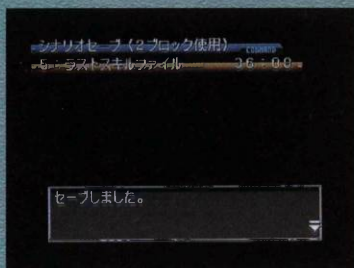
ゲームクリア後には、キャラクターが覚えたスキルを持ち越して最初からプレイできる。しかし武器や熟練度、ヴァンツァーは持ち越せない。スキルを持ち越すことで、次のプレイがラクになり、全スキルの修得も可能だ。

## ヴァンツァーや武器は持ち越せない

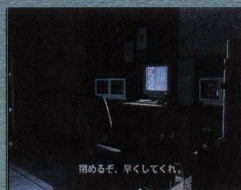
▶スキル以外のデータは一切持ち越されない。ショップで地道に購入して行こう。

## ラストスキルファイル使用方法

### ❶ゲームをクリアしたデータをセーブ

エマ編、アリサ編のどちらかでエンディングを見る。スタッフロール終了後に、ラストスキルファイルという名称でセーブされる。

▲このセーブデータ画面が出るまで待つこと。

### ❷ラストスキルファイルをロード

ラストスキルファイルと書かれているデータをロードすると、オープニングからスタート。

◀クリアした後に見ると、納得する部分がある。

### ❸覚えたスキルを持ってスタートする

セットアップができるステージから、自分の好きなスキルを使って戦うことができるのだ。

◀ステージ4でArmブレイクを使うことも可能。

# Tactics



戦いに求められるもの。それは唯一、勝利のみである。この章ではストーリーをエマ編とアリサ編に分類。さらにその中で移動する国ごとにまとめ、シナリオチャートとミッションごとのプラチナ攻略を用意。フォーラム&メール入手時期やイベントもフォローしている。

異なる2つのシナリオを楽しむ

# ダブルフィーチャーシナリオ

## 2人のヒロインが織り成すアナザーストーリー

歴史の流れの中で起こりうる事実は1つだけ。しかし、行動を共にするヒロインによって全く異なるシナリオ、立場、人間関係が展開する。これがダブルフィーチャーシナリオの特徴である。

### EMA

**USN側の視点で行動**

エマ編では、USN側についた形でストーリーが進行。パープルヘイズやデニス、マーカスが味方として共に行動する。また、USNが武器を援助している華蓮団とも、味方として共に戦う。

### ALISA

**大漢中側の視点で行動**

アリサ編では、大漢中側についた形でストーリーが進行。快速反応部隊や呉龍を仲間として行動する。敵として、USN側のパープルヘイズや華蓮団が登場。デニスやマーカスも敵にまわる。

START

分　岐

▶日防軍に偽装した大漢中軍に、市街で襲撃される。

**OCU日本**

・日防軍横須賀基地で爆発事故発生

◀MIDASを調査するUSN軍と戦うことになる。

▷バリラー農園でファムとピトエフが敵として出現。

**OCU諸国**

・フィリピン海洋にてMIDAS爆発大漢中海軍全滅

◀フィリピン反政府軍にて、ファムが仲間に加わる。

▶華蓮団の一員として、哮天雷関へ攻め込む。

**大漢中**

・ジオ国家主席死亡
・反乱組織、華蓮団が大漢中政府軍に敗れる

◀哮天雷関を襲ってきた華蓮団を、常強軍と共に倒す。

▶武村伊佐夫がクーデター首謀者として逮捕される。

**OCU日本**

・クーデター事件勃発
・沖縄海洋都市で3度目のMIDAS爆発

◀武村伊佐夫は無実を証明し、佐々木が逮捕される。

USN SIDE

## そして運命は 二つの結末を迎える

大漢中 SIDE

# Get the Platinum
## ～プラチナメダル獲得法～

以降のページで解説していくステージ攻略において、最高のランキングであるプラチナを獲得するためのコツを紹介しよう。万全の備えで実際のステージ攻略に臨んでほしい。



### ランキングの評価ポイントを知り全ステージでプラチナメダルを

クリアランキングの評価ポイントについては、すでに69ページでも触れたとおり。高ランキングを獲得するためには基本的に、「いかに減点されずにステージクリアするか」が重要だ。ステージごとに合った攻略方法については以降の攻略ページに譲るとして、ここでは戦闘全般で留意すべき基本的なポイントを２つ紹介する。これらの基本知識とステージごとの攻略ポイントを把握して実戦に臨めば、全てのステージでプラチナメダルを獲得することも十分可能だ。

◀減点対象となる行動を回避することが好成績につながる。

### Point 1 各種武器を使い分ける

武器熟練度の上げすぎは評価の減点対象。これを回避するには、ステージごとに装備武器を変更し、戦闘で得られる経験値を各武器に分散させればいい。また、ミサイル＋ロッド等、複数の武器を装備するのも手だ。

▲武器熟練度を平均的にしておけば、いざという時の対応も楽。

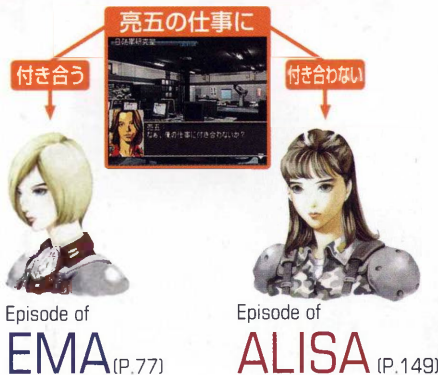
### Point 2 バトルスキルを活用し戦闘の効率を上げる

バトルスキルを活用すれば、戦闘回数の減少と平均ダメージの軽減を同時に実現できる。敵を行動不能にするスタンパンチや、武器の使用を封じるArmブレイク等のスキルを、シミュレーターを利用して覚えておこう。

▲「Bodyブレイク」が発動すれば、一撃で敵を大破させせられる。

## Fateful Choice シナリオ分岐条件

### 亮五の仕事を手伝うとエマ編 手伝わないとアリサ編に分岐

ゲームの冒頭、霧島重工での機体テストを終えて話を先に進めていくと、亮五に「自分の仕事を手伝わないか」と誘われる。ここで出現する選択肢がエマ編とアリサ編の分岐フラグになっているのだ。「付き合ってやる」を選ぶとエマ編へ。「付き合わない」を選ぶとアリサ編へと突入する。一旦どちらかのシナリオに入ると、以後もう一方のシナリオに戻ることは不可能。事前にどちらのシナリオに進むか決めておこう。

## Road to Platinum Medallion
—プラチナメダルへの道—

攻略ページに出てくるシナリオフローチャートと、プラチナ攻略データの見方を掲載した。特殊な記号や表記については、以下の説明を参照してほしい。

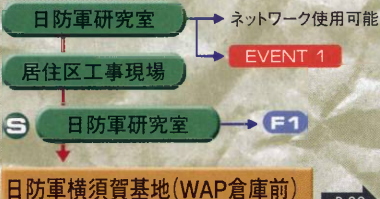
# シナリオフローチャート

❶シナリオ名称　❷国名
❸チャートタイトル
❹ミッション番号
❺ミッションストーリータイトル
❻おもな移動個所
セットアップやネットワークを使える場所のみ掲載している
❼戦闘直前のセーブポイント S
❽フォーラム F1／シミュレーター S1
アドレスとシミュレーターのMAP入手法
❾メール M1
受信者とメールの内容
❿イベント
シナリオ中の特殊なイベントや分岐、サブイベントを網羅
⓫セットアップ例
⓬ショップ
新規に購入できる品のみを掲載
⓭ネクストチャート

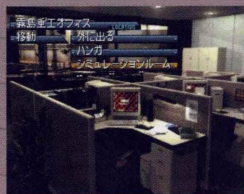
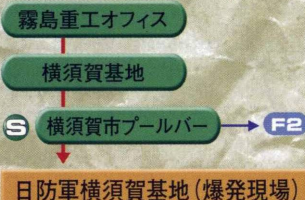
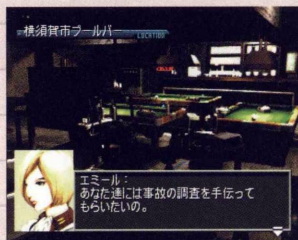
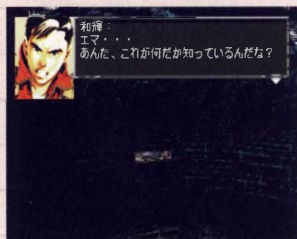
# プラチナ攻略データ

❶ミッション番号　❷勝利条件
❸ステージ名称
❹オススメ属性防御
敵の武器に対して有効な属性防御
❺100%クリアのための条件
❻プラチナメダル入手難易度
メダルが多いほど難易度も高い
❼プラチナメダル攻略法
❽全体マップ画像
❾平面マップ
Ⓐ：敵ユニット（英文字はデータに対応）
属性防御がある場合は色で区別
衝撃：●　貫通：●　炎熱：●
●：味方ユニット配置位置
地形に関しては以下のように表す
平地：■　障害物：▼　特殊：■
段差：■＋太線　移動不可：■
❿敵データ一覧表
カッコ内の数値は移動力
武器の種類は頭文字で表す
敵：■　味方：■　中立：■
⓫チェックポイント

Episode of
EMA
Road of Campaign
ＭＩＤＡＳの爆発現場を見た和輝達は、日防軍から犯罪者の汚名を着せられてしまう。そのＭＩＤＡＳを追う大漢中軍も現れ、各地で和輝達の前に立ちはだかるのであった。
OCU JAPAN
Mission 57-63
日本帰還編
➡➡➡ P136
OCU JAPAN
Mission 1-10
国外脱出編
➡➡➡ P78
DAHANZHONG
Mission 30-42
大漢中前編
➡➡➡ P112
DAHANZHONG
Mission 43-56
大漢中後編
➡➡➡ P126
TAIWAN
Mission 20-29
台湾上陸編
➡➡➡ P98
OKINAWA
Mission 64-70
沖縄決戦編
➡➡➡ P143
OCU THAILAND
Mission 14
MIDAS探索編
➡➡➡ P87
OCU SINGAPORE
Mission 13
MIDAS探索編
➡➡➡ P86
OCU PHILIPPINES
Mission 15-19
MIDAS追跡編
➡➡➡ P92
OCU INDONESIA
Mission 12
MIDAS探索編
➡➡➡ P86
OCU AUSTRALIA
Mission 11
MIDAS探索編
➡➡➡ P86

# Episode of EMA OCU JAPAN 国外脱出編

EVENT 1

## ヴァンツァーの知識を深める

研究施設のヴァンツァーテスト場では、日防軍技術兵によるヴァンツァー戦闘のレクチャーが受けられる。まずはここで、武器の特性やＡＰなどの基本知識を学んでおこう。レクチャーを繰り返し受ければ和輝の武器レベルやＡＰの強化も望めるが、プラチナを目指す場合は武器レベルがネックになることもあるのでほどほどに。

▲霧島重工のシミュレーションルームでも、同様の基礎訓練が可能だ。

▲妹の安否を気遣う和輝は、ＵＳＮの科学者エマの手引きで横須賀基地へと潜入するが…。

▲地下の事故現場で和輝が目にしたのは、通常の爆発跡とは明らかに違う異様な光景。

Mission 5 へ

Mission 4 から

## Mission 5 警察の検問を突破せよ

### セットアップ例

**和輝**

| Body | ゼニスレヴ | L.G | ボーンバスター |
|---|---|---|---|
| L.Arm | ゼニスレヴ | L.S | |
| R.Arm | 107式強盾 | R.G | オーデンM98 |
| Leg | ゼニスレヴ | R.S | |
| BP | BX002 | | |
| Skill | ダブルアサルト、タックルＩ×2 | | |

**亮五**

| Body | 107式強盾 | L.G | コッドSN990 |
|---|---|---|---|
| L.Arm | 107式強盾 | L.S | |
| R.Arm | 110式陣陽 | R.G | |
| Leg | 110式陣陽 | R.S | |
| BP | BX002 | | |
| Skill | ズームＩ、弾数ＵＰＩ（どちらかを×3） | | |

**エマ**

| Body | ドレーグM２C | L.G | |
|---|---|---|---|
| L.Arm | ドレーグM２C | L.S | クェイル |
| R.Arm | ドレーグM２C | R.G | |
| Leg | 107式強盾 | R.S | |
| BP | BX002 | | |
| Skill | 人間DMGＩ×４ | | |

EVENT 2

### 好みのスタイルにヴァンツァーをカスタマイズ

霧島重工では、現時点で入手しているヴァンツァーのパーツの組み替えが可能となる。セットアップの基本は、使用する武器に適したスキルが覚えられるパーツを組み合わせること。また、出力と重量の関係も重要になる。

▲エマの解説を参考にしながら、適切なパーツの組み合わせを探していこう。

## Mission 6 特殊部隊の非情な追撃

釜利谷JC（立体交差）

P.83

## Mission 7 トレーラーを奪取せよ

釜利谷JC（料金所）

P.83

## Mission 8 和輝、日本脱出を決意

**F3** おやじさんと会話
日本警察フォーラム P.204

**M1 和輝**

アーマードキンカクジ
キンカクジのアドレス入手 （P.207）

SHOP 1

### ヴァンツァーを改造でパワーアップさせる

整備工場では武器＆アイテムの購入と、改造が可能となる。とりあえずＨＰを強化してシールドを購入。防御力をアップさせよう。

◀チュートリアルもしっかりチェックしよう。

**販売リスト**　改造レベル ＨＰ１レベル

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| BX002 | バックパック | 4 | オーデンM98 | ショットガン | 12×12 |
| BPT３A | バックパック | 30 | コッドSN990 | マシンガン | 11×10 |
| | | | ボーンバスター | ナックル | 76×1 |
| | | | 06式装甲 | シールド | 50%/4 |

## Mission 9 謎の敵の包囲を破れ

本牧ふ頭

P.84

## Mission 10 迫り来る大漢中の影

本牧ふ頭（新扇島ブリッジ）

P.85

**MIDAS探索編へ** P.86

## Mission 1

| 勝利条件 | 無人砲台の全滅 |
|---|---|

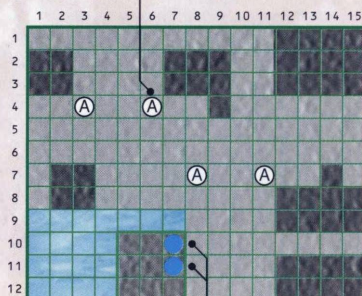
# 日防軍横須賀基地（WAP倉庫前）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 1 |
| | 総戦闘回数 | 8 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 95 | NPC残数 | — |

### 敵の攻撃範囲を避けて 1機ずつ確実に破壊せよ

性能的に苦戦する相手ではない。和輝と亮五の攻撃を集中して、１ターンで１機ずつ破壊していけばＯＫだ。ポイントは事前のチュートリアルで、和輝の武器レベルを上げないこと。

◀攻撃は和輝から始めて亮五で止めを刺すパターンが基本。

砲台の射程距離はすべて４。ダメージを最小限にするため、攻撃対象以外の砲台の攻撃範囲を避けて移動しよう。

最初の攻撃地点。基本的に２回の攻撃が当れば砲台は必ず壊せる。

敵データ

| Ⓐ12mm自動機銃(0) ×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 300 | Body | マ.13×10 |

## Mission 2

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

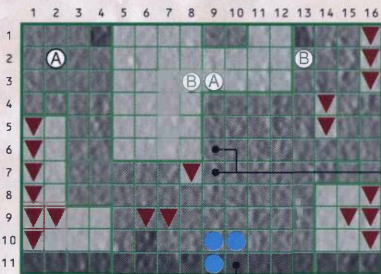
# 日防軍横須賀基地（爆発現場）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 1 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 45 | NPC残数 | — |

### まず正面のキャセルＭ２に攻撃を集中させよう

正面のキャセル＆陣陽、右側の陣陽、そして最後に左のキャセルの順に攻撃する。攻撃の際には、なるべく３機の攻撃を集中させ、敵の反撃を最小限に留めること。

◀移動力に優れたキャセルＭ２は捕獲したいＷＡＰの１つ。

左サイドのキャセルは、ターンが進まないと動き出さないので、序盤は無視しても問題なし。

キャセルに対しては、離れた間合いからのショットガンやマシンガンの攻撃を中心に攻めていこう。

エマは和輝と亮五の背後に隠れつつ、左に動きながらミサイル攻撃を行う。

敵データ

| ⒶキャセルM2(6) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ナ.70×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ110式陣陽(3) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

# Mission 3 日防軍横須賀基地（地下通路）

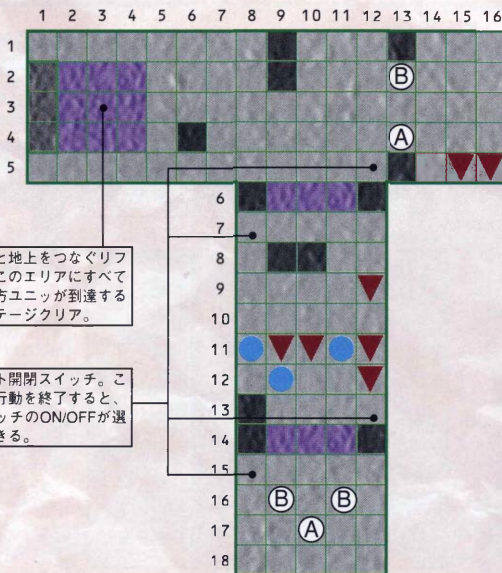
| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降<br>プレイヤーパイロット全員がリフトに到達する |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 3 | 平均武器レベル | 1 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 40 | NPC残数 | — |

## 敵を全滅させて ボーナスポイントを獲得

ミッション開始から6ターンが経過すると、敵の増援が2機出現する。エマ機の移動力の低さを考えると、6ターンでリフトまで逃げ切るのは難しい。最初から増援を含めた敵を全滅させるつもりで戦って、撃破数のボーナスポイント獲得を目指した方が効率が良い。敵は、1機が扉の開閉スイッチを押してからでないと攻めてこられない関係上、序盤はやや分散した配置で進撃してくる。そこで、1機に攻撃を集中するパターンで、確実に各個撃破を決めていこう。陣陽、キャセル、陣陽の順に攻撃し、増援の出現に備えよう。なお、5ターン以内に最初の3機を排除できれば、増援部隊は出現しない。

◀武器レベルの上昇を避けるため、格闘武器などを併用するといい。

◀攻撃の際は遮蔽物による命中率の低下を避けるのも重要。

## CHECK POINT

### 扉を使って敵を分断

敵が扉を開けた後、反対側からスイッチを押せば、再び扉を閉めることができる。これを利用すれば、追撃してくる敵の一部を足止め可能。増援に対して使用すると戦闘が有利になる。

▲足止めの際は、攻撃射程が長いエマ機にスイッチを押させるといい。

敵データ

| Ⓐキャセル M2(6) ×1+1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ナ.70×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ110式陣陽(3) ×2+1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |



WORLD SYSTEM TACTICS NETWORK DATA

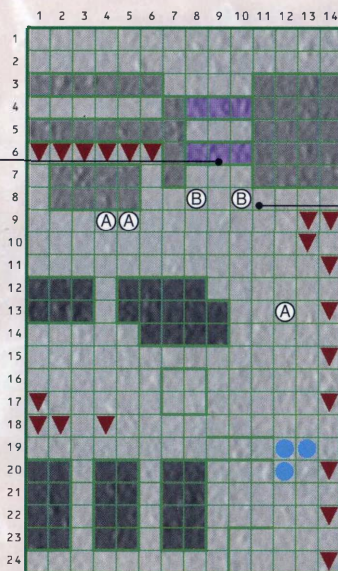
## Mission 4　日防軍横須賀基地（正門前）

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降<br>プレイヤーパイロット全員が基地外へ脱出 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 3 | 平均武器レベル | 1 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 45 | NPC残数 | — |

### 増援が到着する前に早期決着を目指そう

４ターン終了時に敵の増援が出現。さらに５ターン終了時に味方の援護爆撃が行われ、正門のバリケードが壊れる。ただし、増援が出現するまで戦闘を長引かせるよりは、短期決戦を狙った方が最高ランクを取りやすい。４ターンまでに初期配置の敵３機を撃破して一気にクリアだ。

正門。バリケード破壊後、このエリアに味方ユニットすべてが到着するとステージクリアとなる。

**敵データ**

| Ⓐ110式陣陽(3) ×1+2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ09式装甲車(3) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 200 | Body | マ.11×10 |
| Wheel | 188 | | |

## Mission 5　釜利谷JC

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 2 |
| | 総戦闘回数 | 20 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 50 | NPC残数 | — |

### 味方のミサイラーはヘリの破壊に専念させろ

ヘリは、マシンガンやショットガンで攻撃してもほとんどダメージを与えられない。そこで、ヘリの攻撃はガンナーに任せ、残りのユニットが地上の敵を担当する形で攻撃を展開しよう。

ヘリが２機撃ち落とされると、強襲は逃走を開始する。逃がすとマイナス修整が大きくなるので、なるべく早めに倒すこと。

中央分離帯は攻撃によって破壊可能。障害になる場合は、破壊して進撃ルートを確保しよう。

対向車線のヘリは、こちら側のヘリを撃墜するか、パトカーの位置から奥にいかない限り攻撃してこない。

◀ミサイルが外れるとキツイので攻撃前にセーブをしよう。

**敵データ**

| Ⓐ108式強警(4) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | 盾.50%/4 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | ナ.50×1 |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ108式強警(4) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | 盾.50%/4 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | マ.8×10 |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒハーンイーガー(4) ×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 276 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |

# Mission 6

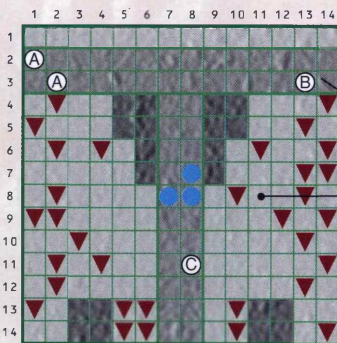
| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

## 釜利谷JC（立体交差）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 3 |
| | 総戦闘回数 | 20 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 44 | NPC残数 | — |

### 味方の移動力によって攻撃パターンを変更

味方の移動力が平均5以上なら、装甲車→強襲→炎陽2機の順に右回りで攻撃。移動力に不安がある場合は、左回りで炎陽2機への攻撃を優先させる方が効率が良い。

◀斜面を登る際には木が邪魔にならないルートを選ぶこと。

マシンガン装備の敵は総APが14なので、近距離戦闘でAPを8消費させてやれば、反撃は1回しかできなくなる。

斜面の下から上へ攻撃を行うと、高低差によって命中率が低下してしまう。素早く登って対等な位置で攻撃しよう。

敵データ

| Ⓐ109式炎陽(2) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 292 | L.G | 盾.50%/4 |
| Arm | 184 | L.S | — |
| Leg | 240 | R.G | ナ.50×1 |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | ズームⅠ（黒井） | | |

| Ⓑ108式強警(4) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | 盾.50%/4 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | マ.8×10 |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ09式装甲車(3) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 200 | Body | マ.11×10 |
| Wheel | 188 | | |

# Mission 7

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

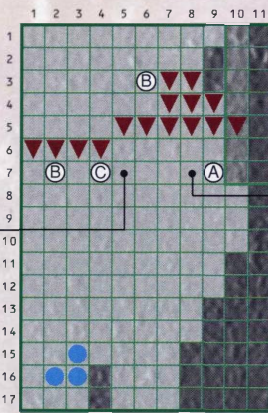
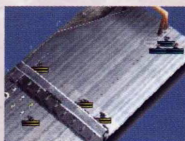
## 釜利谷JC（料金所）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 3 |
| | 総戦闘回数 | 20 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 44 | NPC残数 | — |

### 攻撃範囲を見極めて確実に各個撃破しよう

まずは炎陽の射程を避けながら正面の陣陽を攻撃。続いて炎陽→装甲車→陣陽の順に撃破しよう。奥にいる陣陽はバリケードの隙間を縫って攻撃するといい。

◀出口を塞ぐバリケードは、1スクエア単位で破壊できる。

装甲車は、こちらが射程に入らない限り攻撃してこない。間合いを詰めて集中攻撃で破壊しよう。

炎陽の攻撃に対しては、シールドを使ってダメージを最小限に抑えよう。

敵データ

| Ⓐ109式炎陽(2) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 292 | L.G | — |
| Arm | 184 | L.S | ミ.60×1/6 |
| Leg | 240 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ110式陣陽(3) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ09式装甲車(3) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 200 | Body | マ.11×10 |
| Wheel | 188 | | |

WORLD　SYSTEM　TACTICS　NETWORK　DATA

## Mission 8 横浜市中区

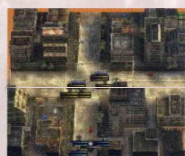
勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 20 | ターン数 | 4 |
| | 平均ダメージ | 40 | NPC残数 | — |

### トレーラーは無視してWAPに攻撃を集中せよ

2台のトレーラーは、すぐに逃走を開始するが、壊さなくても最高ランクは十分取れる。正面の陣陽2機から攻めて、後ろに下がるキャセルは後回し。例によって集中攻撃が基本。

◀キャセルの攻撃は強力なのでシールドを使用しよう。

キャセルは一旦後退してから攻撃してくる。序盤は無視してアタッカーに攻撃を集中しよう。

※トレーラーを破壊すると敵排除数のボーナスポイントが得られるが、無理して追う必要はない。

**敵データ**

| Ⓐキャセル M2(6) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ナ.70×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ110式陣陽(3) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒセキダ アンティ(3) ×3 | |
|---|---|
| Body | 148 |
| Wheel | 100 |

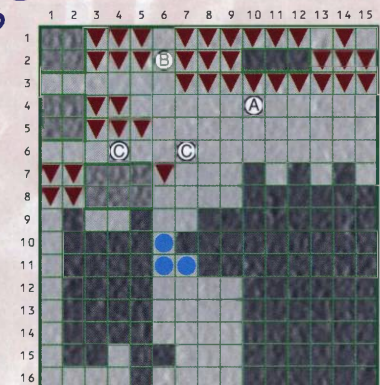
## Mission 9 本牧ふ頭

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 20 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 40 | NPC残数 | — |

### 正面のミサイラーを早めに排除しよう

左側の炎陽から攻めて、2機の炎陽を破壊。次に奥のキャセル、最後に陣陽の順に攻撃。ポイントは、マップ上の段差を利用してキャセルの反撃を抑えること。

◀武器レベルを抑えるために、格闘攻撃も併用していこう。

※ファイターは一旦後退してから攻撃してくる。序盤は無視してアタッカーに攻撃を集中しよう。

**敵データ**

| Ⓐキャセル M2(6) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ナ.70×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ110式陣陽(3) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ109式炎陽(2) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 292 | L.G | — |
| Arm | 184 | L.S | ミ.73×1/6 |
| Leg | 240 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

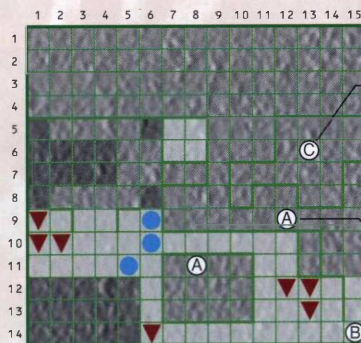
# Mission 10 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 本牧ふ頭(新扇島ブリッジ)

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 9 |
| | 平均ダメージ | 35 | NPC残数 | — |

### シールドでダメージを最小限に抑えよう

高所に位置する来迎は、序盤では遠回りしないと接近できない。シールドでミサイルを防ぎながら、まずは正面の陣陽、背後の天動を排除することに専念しよう。

◀命中率が下がるので、低所から攻撃するのは避けよう。

敵の天動3型と来迎1型は、このステージ以外では中盤以降でないと入手できない。なるべく投降を誘って手に入れるように。

リュウのユニットは、コンテナの背後に隠れる動きをする。攻撃に移る前にコンテナを破壊して射界を確保するのがオススメ。リュウはアンチDMG20のスキルを所持しているので、ミサイルか格闘武器で攻撃した方が確実だ。

敵データ

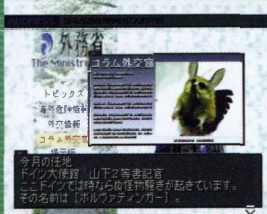
| Ⓐ110式陣陽(3) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | アンチDMG20(リュウ) | | |

| Ⓑ天動3型(6) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ナ.70×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

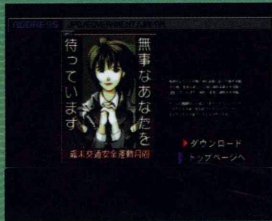
| Ⓒ来迎1型(2) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 292 | L.G | — |
| Arm | 184 | L.S | ミ.73×1/6 |
| Leg | 240 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

# JBNN TOPICS 1 IN OCU JAPAN

### 期間限定お宝画像をダウンロードしよう

右の2点はデスクトップに壁紙として使える画像だが、入手期間が日本脱出まで。エマ編ではミッション10、アリサ編ではミッション8を過ぎてしまうとダウンロードできなくなるのだ。特に交通安全ポスターは期間が短い。日本から旅立つ前に、必ず入手しておこう。

#### 珍獣ボルヴァディンガー

◀外務省のコラム外交官からダウンロード可能。突然変異の珍獣らしい。遺伝子操作と何か関係があるのかも。

#### 交通安全ポスター

▶日本警察のトピックスからダウンロード可能。アリサ編のプレイヤーキャラ、新条美穂巡査がモデルだ。

Episode of EMA
OCU COUNTRIES

# MIDAS探索編

EVENT 1

## コンテナを確保できるかどうかでストーリーが分岐

ミッション11は、クリアのパターンで後の展開が変化する。ユンを早く仲間にしたい場合は、逃走する輸送車を完全に破壊してコンテナを確保しよう。

◀荒野を走るOCU輸送部隊の目的とは？

コンテナ確保

コンテナ逃走

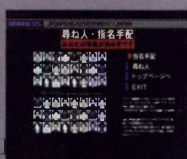
Mission 12A ゲリラ部隊に加勢せよ

スマトラ島 P.88

Mission 12B へ

EVENT 2

## 手配犯を通報して報奨金をゲット

マネーメイカーを救出に向かう前に酒場に足を運ぶと、見たことのある男の姿を発見。日本警察にメールを送って通報しよう。

◀先に警察のフォーラムをチェックすること。

| | | |
|---|---|---|
| F3 | ミラーと会話 DCNフォーラム | P.209 |
| M4 エマ | ロースパイトアドレス入手(P.210) | |
| M5 和輝 | 桐生悠一1 | |

Mission 11 から

## Mission 12B バリラー農場の大騒動

### 販売リスト 改造 HPレベル2 属性レベル1

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゼニスレヴ | WAP | | フィアーナックル | ナックル | 91×1 |
| 107式　強盾 | WAP | | キーンアックス | ロッド | 67×1 |
| 110式　陣陽 | WAP | | シャープパイル | パイルバンカー | 63×1 |
| キャセルM2 | WAP | | DGS-25 | マシンガン | 13×10 |
| 109式　炎陽 | WAP | | SPPG14 | ショットガン | 14×12 |
| ジーニ | WAP | | 9式狙撃銃 | ライフル | 69×1 |
| フォーラM12A | WAP | | SN-100G | シールド | 50%/6 |
| PAW2プロウブ | WAP | | ワグテイル | ミサイル | 87×1 |
| | | | レイジーホーン | グレネード | 62×1 |

### セットアップ例

**和　輝**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | ゼニスレヴ | L.G | フィアーナックル |
| L.Arm | キャセルM2 | L.S | |
| R.Arm | ゼニスレヴ | R.G | SPPG14 |
| Leg | ゼニスレヴ | R.S | |
| BP | BX002 | | |
| Skill | ダブルアサルト、スタンパンチ、タックルI | | |

**亮　五**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 107式強盾 | L.G | DGS25 |
| L.Arm | 110式陣陽 | L.S | |
| R.Arm | 107式強盾 | R.G | SN-100G |
| Leg | キャセルM2 | R.S | |
| BP | BX002 | | |
| Skill | ズームI、弾数UPI、弾数UPII | | |

**エ　マ**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | ドレーグM2C | L.G | |
| L.Arm | フォーラM12A | L.S | ワグテイル |
| R.Arm | ドレーグM2C | R.G | SN-100G |
| Leg | キャセルM2 | R.S | |
| BP | BX002 | | |
| Skill | 人間DMGI、ズームI、AP3割Cut | | |

SHOP 1

### 戦術にマッチしたWAPを組み上げる

このショップから属性改造が可能となる。パーツと武器の品揃えも充実してくるので、いよいよ本格的なWAPのカスタマイズに着手できる。遠距離、近接、格闘など、自分の好む戦術にマッチした機体を作ろう。

▲Legのオススメは移動力に優れたキャセルM2だ。

M4 エマ ロースパイトアドレス入手

M5 和輝 桐生悠一1

## Mission 13B ＯＣＵ部隊との戦い

スマトラ島

P.90

## Mission 14B 謎の科学者セロフ

スマトラ島 OCU兵器工場

P.91

▲Ａルートと異なり、ゲリラ部隊は既にＯＣＵ軍によって壊滅させられている。

MIDAS追撃編へ

P.92

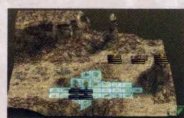
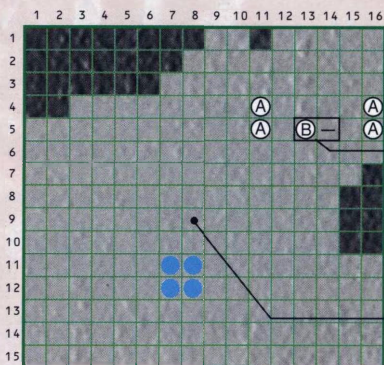
# Mission 11 ウィルソンクリフス

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | — |

## 時計回りに丘を迂回し敵の進路をふさげ

カデンザは戦闘開始２ターン目から逃げ始める。そこで左から丘を迂回して敵の進路をふさぎ、カデンザと正面の２機の護衛を先に叩く。最後に残る２機の陣陽を倒してクリア。

◀どのルートを選ぶ場合も、カデンザは分離するまで壊す。

輸送車は、牽引車両とコンテナ部分に分離する。２つを壊さないと、分岐条件を満たさない。

長射程の武器を装備している味方は、なるべく丘の頂上付近に布陣して攻撃を展開しよう。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3) ×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.11×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑカデンザ ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 500 | Body | ミ.73×1 |
| Body | 500 | Body | ミ.73×1 |
| | | Body | マ.11×10 |
| | | Body | マ.11×10 |

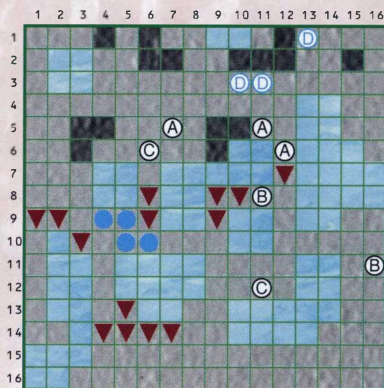
# Mission 12A スマトラ島

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 50 | NPC残数 | — |

## NPC部隊との連携が勝利のポイント

道なりに進んでいては、NPC部隊と合流するのが遅れてしまうので、正面の木を破壊してショートカットルートを作る。後はNPCの攻撃を利用しながら各個撃破を続けていけばOKだ。

◀コンテナは敵によって破壊されるので回収はできない。

※ガンナーなどの長射程ユニットは、裏側からの迂回ルートを進んだ方が効率がいい。

※敵のジーニが終盤まで残りがちなので、シールドと回復用のアイテムを忘れずに携行しよう。

敵データ

| Ⓐキャセル M2(6) ×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ナ.70×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ110式陣陽(3) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.11×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒジーニ(2) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 292 | L.G | — |
| Arm | 184 | L.S | ミ.73×1/6 |
| Leg | 240 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓓレクソン M4F(3)(NPC) ×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 276 | L.G | ラ.58×1 |
| Arm | 172 | L.S | — |
| Leg | 228 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

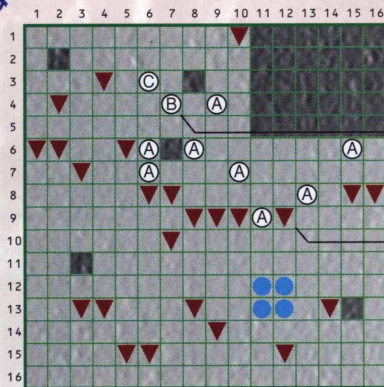
# Mission 12B 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## バリラー農場

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 4 |
| | 平均ダメージ | 45 | NPC残数 | ― |

### 手強いのは奥に控える2機のヴァンツァーのみ

一見すると敵の数はかなり多いが、実のところメタンヴァンツァーは張子の虎。ほとんど一撃で破壊できるので、実質的な敵の戦力と呼べるのは、背後のゼロスと永塞のみだ。

◀攻撃力だけは並みなので、敵に先制されるのは避けよう。

ゼロスの攻撃力は意外に脅威。万一に備えて、シールドを携行していこう。

柵は攻撃で破壊可能。ただし、すでに侵入経路は確保されているので、無理に壊す必要はない。

敵データ

| Ⓐメタンヴァンツァー(4) ×8 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 100 | Body | マ.8×10 |
| Leg | 100 | | |

| Ⓑゼロス(6) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ロ.67×1 |
| Arm | 292 | L.S | ― |
| Leg | 384 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓒ永塞3型(4) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | シ.12×12 |
| Arm | 292 | L.S | ― |
| Leg | 384 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

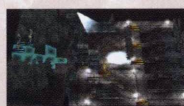
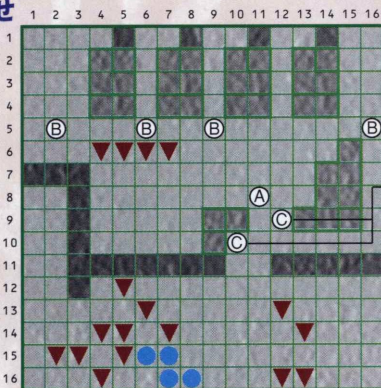
# Mission 13A 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## チョア・チュー・カン

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 30 | NPC残数 | ― |

### サーチライト&高低差の命中率変化を生かせ

攻撃の基本は段差を利用すること。敵は射程はあるが単発がメインなので、高所をキープして回避率を上げればダメージをあまり受けずに済む。段差を苦にしない機体で攻めろ。

◀戦車には近接で攻撃すれば反撃を受けない。

歩兵は回避率が高い上に、大抵の場合先制での攻撃となる。比較的当りやすいショットガン&マシンガンを中心に攻撃しよう。

※ライトの中にいるユニットは、攻撃を受けた際の命中率が上昇してしまう（敵味方共通）。敵がライトの中にいるときはチャンスだ。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | ― |
| Leg | 280 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| ⒷBT02クアラベ(3) ×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 280 | | |

| Ⓒ歩兵(2) ×2 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

# Mission 13B 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

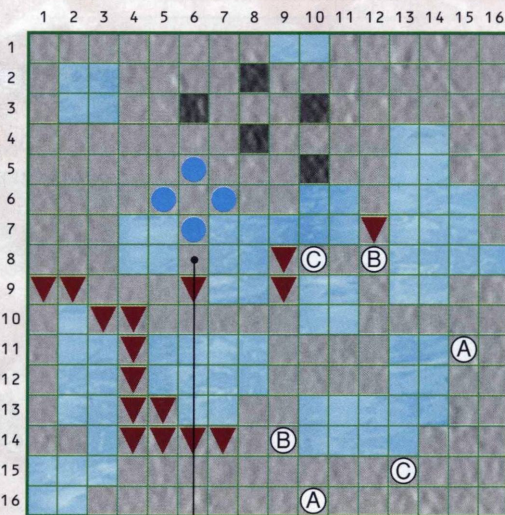
# スマトラ島

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 50 | NPC残数 | — |

## 狭い道を生かしてダメージを抑えろ

戦力的にはかなり手強い相手だが、沼と木に囲まれたマップ上では、敵も限られたルートでしか進軍できない。敵が分散した初期配置であることから、数的な不利は各個撃破で十分覆すことが可能だ。まず陣陽の進軍ルートを塞ぐ形で直線的に布陣し、付近のジーニに集中攻撃。後は突出するのを控えて、こちらに向かってくる敵から順に、1機ずつ倒していけばOK。ちなみに、このステージに出現する敵は耐衝撃属性が多いので、武器はマシンガンをメインに据えるのがオススメだ。

◀一本道のルートを塞げば、包囲される心配はなくなる。

◀先頭に立ち敵の進軍を止めるユニットはシールドが必須。

木は破壊可能だが、敵の進軍を困難にするためにも、敢えて破壊せずに残しておく方がいい。

### CHECK POINT

#### 沼地ではホバーが有効

2脚タイプや4脚タイプでは侵入できない沼地も、ホバータイプのレッグを装備していれば踏破可能。沼地を隔てたジーニを倒すために、何機か用意しておくと展開が楽になるぞ。

▲沼地を迂回せずに、一直線にガンナーに接近することができる。

敵データ

| Ⓐキャセル M2(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 547 | L.G | ナ.70×1 |
| Arm | 332 | L.S | — |
| Leg | 437 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ110式陣陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 387 | L.G | マ.11×10 |
| Arm | 241 | L.S | — |
| Leg | 319 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒジーニ(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 344 | L.G | — |
| Arm | 217 | L.S | ミ.73×1/6 |
| Leg | 288 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

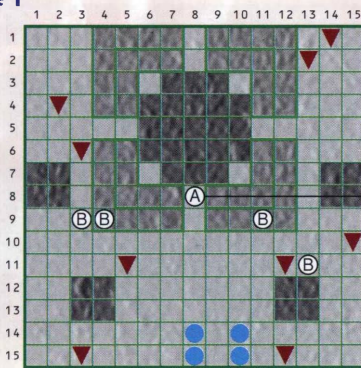
# Mission 14B 勝利条件 セロフの死亡

## OCU兵器工場

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 65 | NPC残数 | — |

### ザコは無視して セロフに攻撃を集中

セロフは、ボディのHPが半減すると暴走し、ボディのHPが全回復する。ミサイルや格闘武器などの武器でダメージを与え、マシンガンやショットガンの攻撃につないでいくのが効果的だ。

◀セロフは暴走すると、敵味方関係なく無差別攻撃を開始。

セロフに対して格闘攻撃が可能なのは正面からのみ。左右は段差が邪魔になって攻撃できない。

セロフが暴走するまでは、パーツ破壊のスキルが発動したとしてもパーツは壊せない。また、セロフの機体はボディにも武器を内蔵しているため、Armを破壊しても攻撃はやまないので注意。

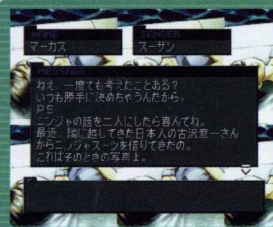
敵データ

| Ⓐジーニアム M0(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 500 | Body | マ.11×10 |
| Arm | 300 | L.A | ミ.104×1/6 |
| Leg | 400 | L.A | キ.86×1 |
| B.P | — | R.A | ミ.104×1/6 |
| Skill | 熟練1↑ | R.A | グ.88×1/4 |

| Ⓑ110式陣陽(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.11×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

# JBNN TOPICS 2 IN OCU

### エマ編の指名手配&たずね人はここだ

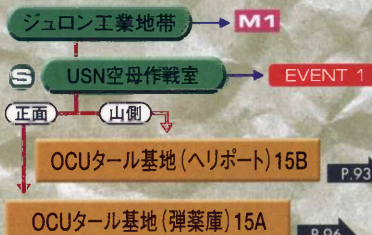
日本警察のフォーラムで指名手配、たずね人の情報を確認しておくと、街やメールでその人物に遭遇することがある。出会った後で日本警察にメールを送れば、謝礼を手に入れられるのだ。ただし、フォーラムで確認できる全ての人物が現れるわけではない。

### ネットワーク

◀加藤和海はシビルからのメール9を、古沢章一はスーザンからのメール3を読むことで情報を得られる。

### 街

▶佐藤大はM13Aでチョア・チュー・カンへ行く直前の酒場にて、山田越司はM35の広州・点心にて遭遇する。

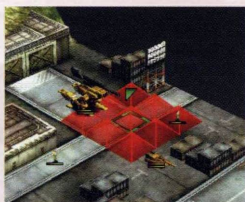
Episode of EMA
OCU PHILIPPINES

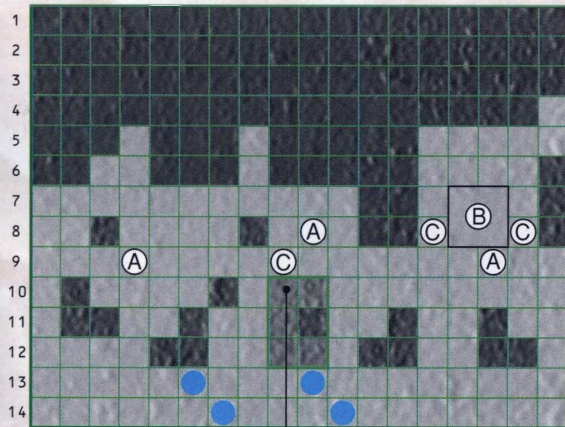
# MIDAS追撃編

# Mission 15A 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# OCUタール基地（弾薬庫前）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 55 | NPC残数 | — |

## レトリーバーの射程を避けて周囲の敵を早めに排除

大型ヴァンツァー・レトリーバーは、こちらが射程に入らなければ攻撃してこない。そこで序盤は周囲の戦車とライフル兵の排除に専念する。戦車は隣接してしまえば反撃されることもないので、ローラーダッシュなどを使い一気に懐に入り込もう。例によって攻撃は格闘武器を併用して、武器レベルの上昇を最低限に抑えること。ザコを排除し終わったら、レトリーバーに集中攻撃を仕掛けてステージクリア。ちなみに、このステージでは味方の支援射撃が要請できる。ザコを攻撃している間に援護射撃でレトリーバーと周囲の歩兵にダメージを与えておけば、ワリと簡単に最高ランクが取得できるはずだ。

◀援護射撃は歩兵に対してもかなりダメージを与えられる。

◀援護射撃地点の指示は、ターンが終了した時点で行う。

反撃の命中率を低下させるために、コンテナなどを利用して高所からの攻撃を行なおう。

## CHECK POINT

### 攻撃は懐に入って

レトリーバーの大砲の攻撃力はかなり脅威。攻撃する際は、大砲の撃てない距離まで接近してから行なおう。隣接してもマシンガンによる反撃は受けるが、大砲よりははるかにマシだ。

▲まともにArmに食らうと、1発で破壊寸前の状態に追い込まれる。

敵データ

| ⒶBT02クアラベ(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 280 | | |

| ⒷレトリーバーR(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 500 | Body | キ.103×1 |
| Leg | 400 | Body | マ.13×10 |

| Ⓒ歩兵(2)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

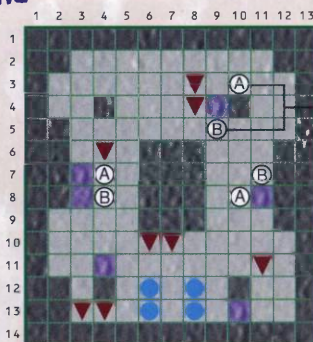
## Mission 16A 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## OCUタール基地（弾薬庫内）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 50 | NPC残数 | — |

### タンクの爆発を最大限に利用して戦いを有利に

まずは右側のタンクをミサイルで攻撃し、爆風で2機にダメージを与える。次に味方3機の攻撃を、ダメージを与えた1機に集中。続いて左サイド、正面奥と攻撃をつないでステージクリア。

◀ミサイルはシールドで防がれるので、タンクを狙おう。

正面奥の敵は、こちらが射程に入るまでは攻めてこないので、まずは左右の敵を優先して攻撃しよう。

**敵データ**

| Ⓐキャセル M2 (6)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ロ.67×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

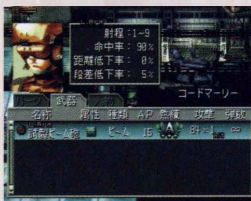
| Ⓑ110式陣陽 (3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.11×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

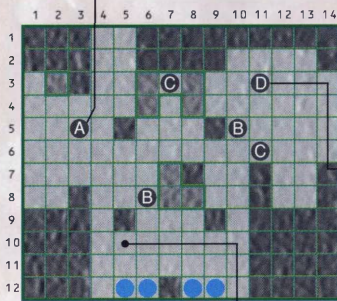
## Mission 17A 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## OCUタール基地（テスト施設）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | — |

### ビーム兵器は脅威だがつけ入る隙は十分ある

正面の陣陽、右サイドの陣陽、コードマーリー、そしてキャセルの順に攻撃。ブノレスに対しては射程に入らないように注意し、ミサイラーに攻撃を任せた方が効率がいい。

◀攻撃力の高い敵が出現するので回復アイテムは必須。

陣陽は、こちらが攻撃可能範囲に移動するまでは接近してこないので、最後に倒す方がいい。

ボスのコードマーリーはこのポジションに移動してから攻撃を開始する。ビーム兵器は強力だが、消費APが大きく1発撃つと2ターン後まで攻撃できない。1発目をシールドでガードして、その後で集中攻撃をかければ問題なく倒せる。

敵の陣陽は、柱の影から攻撃すると、反撃してこないケースがある。柱を有効に使うように。

**敵データ**

| Ⓐキャセル M2 (6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 547 | L.G | ロ.67×1 |
| Arm | 332 | L.S | — |
| Leg | 437 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ110式陣陽 (3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 387 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 241 | L.S | — |
| Leg | 319 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒブレノス (4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 319 | Body | ラ.69×1 |

| Ⓓコードマーリー (4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 472 | L.G | ビ.84×1 |
| Arm | 330 | L.S | — |
| Leg | 354 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

## Mission 18A

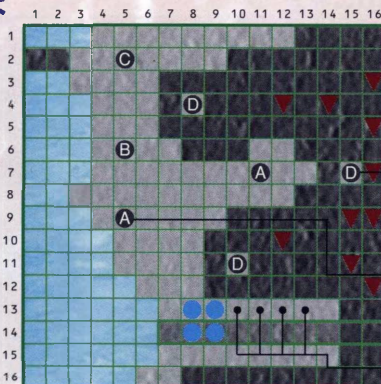
**勝利条件** 敵パイロットの全滅もしくは投降（砲台を除く）

# OCUタール基地（排水溝出口）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 30 | NPC残数 | 3 |

### NPCの動きをコントロールせよ

敵はこちらを無視して科学者たちを狙ってくる。人間の移動力は２なので、まず彼らの移動を味方ユニットで塞ぎ、２機のガンナーで高射砲を攻撃。危険を排除してから移動を開始しよう。

◀アリサたちをしっかりと護衛すること。

高射砲は高台にあるため、マシンガンなどでは命中率が極端に低下してしまう。ミサイルで攻めよう。

キャセルやクアラベの攻撃はNPCには滅多に当らない。まずは高射砲とジーニを優先して倒そう。

この４カ所にNPCがおり、その中のアリサもしくはルカーヴァがやられるとゲームオーバー。高射砲を最優先で破壊。

**敵データ**

| Ⓐキャセル M2 (6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 547 | L.G | ロ.67×1 |
| Arm | 332 | L.S | — |
| Leg | 437 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑジーニ (2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 344 | L.G | — |
| Arm | 217 | L.S | ミ.87×1/6 |
| Leg | 288 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| ⒸBT02クアラベ (3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 401 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 330 | | |

| Ⓓ40mm高射砲×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 354 | Body | キ.72×1 |

## Mission 19

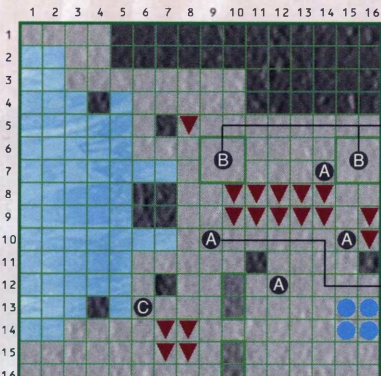
**勝利条件** 敵パイロットの全滅もしくは投降

# OCUタール基地（滑走路）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 80 | NPC残数 | — |

### 敵アタッカーは接近して攻撃

例によってヘリへの攻撃はガンナーに任せ、左の陣陽から、ホセ、左奥の陣陽の順に攻撃。ザコをある程度排除してから、２機のレトリーバーに集中攻撃を仕掛けよう。

◀弾数UPⅡのスキルを所持しているホセは早めに倒そう。

レトリーバーも攻撃範囲に入らない限り攻めてこない。ザコを排除している間は、範囲に入らないように移動すること。

この陣陽は攻撃範囲に入らない限り動いてこないので、序盤は無視しておこう。

**敵データ**

| Ⓐ110式陣陽 (3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 387 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 241 | L.S | — |
| Leg | 319 | R.G | 盾.50%/6 |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 弾数UPⅡ×2（ホセ） | | |

| Ⓑレトリーバー (4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 590 | Body | キ.103×1 |
| Leg | 472 | Body | マ.13×10 |

| Ⓒハーンイーガー (4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 314 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |

# Mission 15B

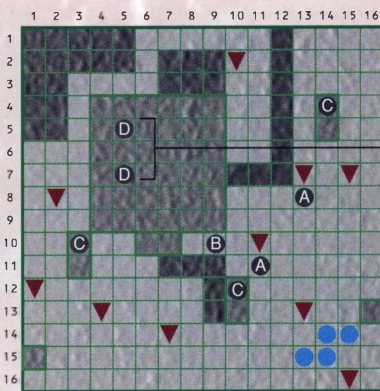
勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

## OCUタール基地（ヘリポート前）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 10 |
| | 平均ダメージ | 40 | NPC残数 | ― |

### 高低差の不利は移動力でカバーせよ

敵が斜面の上側に配置されているので地形的には不利。移動力の高いLegを装備し、射程外から一気に間合いを詰めて、正面の砲台から、陣陽、キャセル、陣陽の順に攻撃しよう。

◀格闘攻撃はシールドで防ぎ、アタッカーに対してのみ反撃。

ヘリの攻撃はガンナーに任せる。ヘリ２機を撃墜したら、さらに左奥の砲台もガンナーが破壊する。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 387 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 241 | L.S | ― |
| Leg | 319 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑキャセル M2(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 547 | L.G | ロ.67×1 |
| Arm | 332 | L.S | ― |
| Leg | 437 | R.G | 盾.50%/6 |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓒ40mm高射砲×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 354 | Body | キ.72×1 |

| Ⓓハーンイーガー(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 214 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |

# Mission 16B

勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

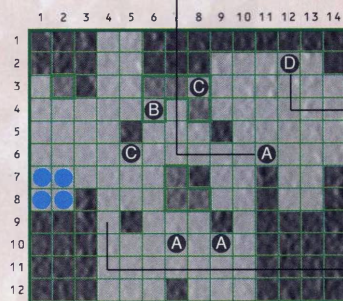
## OCUタール基地（テスト施設）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 50 | NPC残数 | ― |

### 強力なビーム兵器を早めに攻撃しよう

まずブレノス２機をガンナー＆アタッカーの攻撃を用いて２ターンで破壊。その間に残りの２機でキャセルを排除する。続いてコードマーリーに全ユニットの攻撃を集中。

◀ブレノスはショットガンとミサイルで攻撃。

このアタッカーは、こちらが攻撃可能範囲に移動するまでは攻めてこないので、最後に倒す方がいい。

ビーム兵器は強力だが、消費APが大きく、１発撃つと２ターン後まで発射できない。APのチャージが完了する前に、集中攻撃を仕掛けて破壊しよう。

敵のアタッカーは、柱の影から攻撃すると、反撃してこないケースがある。柱を有効に使うように。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽 (3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 387 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 241 | L.S | ― |
| Leg | 319 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑキャセル M2 (6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 547 | L.G | ロ.67×1 |
| Arm | 332 | L.S | ― |
| Leg | 437 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓒブレノス (4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 319 | Body | ラ.69×1 |

| Ⓓコードマーリー(4)×1(増援) | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 400 | L.A | ビ.84×1 |
| Arm | 280 | | |
| Leg | 300 | | |
| B.P | ― | | |
| Skill | ― | | |

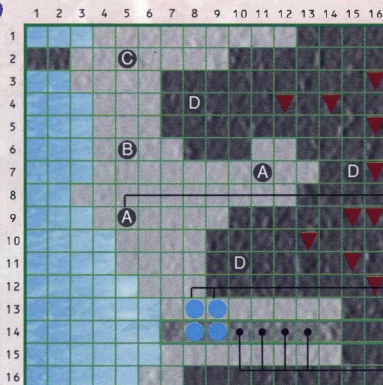
## Mission 17B 勝利条件 砲台以外の敵パイロットの全滅もしくは投降

# OCUタール基地（排水口出口）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 30 | NPC残数 | 3 |

### NPCの動きを止めて障害を先に排除しよう

敵はこちらを無視して科学者たちを狙ってくる。そこで、2機のガンナーで彼らの進路を塞ぎながら、高射砲を攻撃。残りの2機で向かってくるキャセル&ジーンに対応しよう。

◀高射砲はマシンガンやショットガンでは破壊しづらい。

ファイターの攻撃に対しては、反撃せずにシールドで防御を行い、次のターンで離れた間合いから攻撃する方が効率が良い。

安全が確保されるまで、ガンナー2機はこのポジションに留まって、NPCの足止めを行う。

科学者とアリサ達。アリサもしくはルカーヴが死ぬと敗北のため、高射砲を破壊しておくこと。

敵データ

| Ⓐキャセル M2(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 547 | L.G | ロ.67×1 |
| Arm | 332 | L.S | ― |
| Leg | 437 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑジーニ(2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 344 | L.G | ― |
| Arm | 217 | L.S | ミ.87×1/6 |
| Leg | 288 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| ⒸBT02クアラベ(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 401 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 330 | | |

| Ⓓ40mm高射砲×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 354 | Body | キ.72×1 |

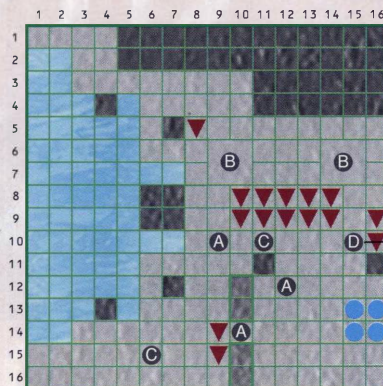
## Mission 18B 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# OCUタール基地（滑走路）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 100 | NPC残数 | ― |

### ホセを援護して戦闘を有利に

ガンナー2機でヘリを攻撃し、残りの2機は左側の低い屋根の上に登って、有利なポジションから陣陽を攻める。レトリーバーを攻める際は、ダッシュを使って懐に入ろう。

◀序盤は大型ヴァンツァーの射程に入らないように動こう。

19Aのステージと異なり、ホセは味方として活躍してくれるため、戦いはかなり楽に進められる。搭乗機の陣陽のデータは敵と一緒。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 387 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 241 | L.S | ― |
| Leg | 319 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑレトリーバー(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 590 | Body | キ.103×1 |
| Leg | 472 | Body | マ.13×10 |

| Ⓒハーンイーガー(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 314 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |

| Ⓓ110式陣陽(3)(ホセ・NPC)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 387 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 241 | L.S | ― |
| Leg | 319 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

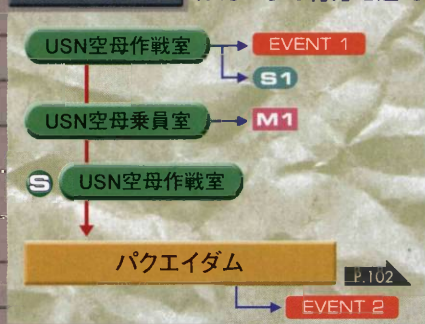
WORLD SYSTEM TACTICS NETWORK DATA

# Episode of EMA TAIWAN 台湾上陸編

## EVENT 1

### 大型WAPが出現するシミュレーターデータを入手

作戦室のオペレーターと会話すると、フィリピンタール基地のシミュレーターデータが手に入る。このデータはプラチナランク取得数が増加すると、実際のステージ同様、大型ヴァンツァーが登場するようになる。大型ヴァンツァーは通常の敵よりも経験値が多く手に入るので、新たなメンバーが加入した際の訓練にはうってつけだ。

▲ＡＰや武器の熟練度を、速やかに上げたいときに重宝するデータだ。

S1 オペレータと会話
タール基地弾薬庫前 P.235

M1 和輝

ルドルフ1
呉龍アドレス入手（P.219）

## EVENT 2

### ミッションクリアのパターンで後のストーリーが細かく変化

パクエイダムでの戦闘には、２種類の分岐条件が仕組まれており、クリアの仕方によって後の展開が変化する。１つは連絡兵による本部への連絡。そしてもう１つはダムを破壊したかどうかだ。前者は今後のステージの敵の警戒度に影響を与え、後者は川沿いに移動するユィンコウルートのマップ形状を変化させる。とうぜん、これらの選択によってマップの難易度も微妙に異なってくるわけだ。

◀ダムの決壊シーンは１度は目にしておきたい。ただし、位置によっては味方が流されてしまうこともある。

## ステージ分岐条件

### ①連絡兵に連絡された

◀ルート上の敵は警戒体制を敷くため、和輝たちの侵入は少々難しくなる。

### ②ダムを破壊した

◀ダムの決壊により、一時的に河川が増水。ユィンコウの陸地部分が狭くなる。

ユィンコウルート　シンチェイルート

## ユィンコウルート

### Mission 21A 手柄を狙うハン軍長

連絡された
ユィンコウ近郊（A1） P.102

連絡されていない
ユィンコウ近郊（A2） P.103

ダムを破壊した
ユィンコウ近郊（A3） P.103
→ EVENT 3

EVENT 3

#### ユンがいるとメッセージが変化

パクエイダムもそうだが、ユィンコウのステージはユンが仲間にいるかどうかで、戦闘終了後の会話が若干異なる。ただしユンを戦闘に参加させなければならないわけではなく、単純にユンが仲間であれば会話が変化する、というもの。このような微妙な違いを探すのも楽しみの１つだ。

▲亮五とユンの漫才じみた掛け合いは、思わず笑いがこぼれる１コマ。

### Mission 22A 常強軍の警戒網を突破

連絡された
台湾農村（A1） P.105

連絡されていない
台湾農村（A2） P.105

## シンチェイルート

### Mission 21B 陽動部隊はいずこに？

連絡された
シンチェイ近郊（B1） P.104

連絡されていない
シンチェイ近郊（B2） P.104

### Mission 22B 山間道路での戦い

連絡された
台北近郊（B1） P.106

連絡されていない
台北近郊（B2） P.106

Mission 23 へ

Mission 22 から

SHOP 1

## 重量バランスを考えた組み立て

シナリオが進むごとに武器は強力になるが、その分重量も増える。装備とパーツの妥協点を考えることも、セットアップの大きなポイントになってくるだろう。

◀軽量なパーツを入れて重量オーバーを防ぐ。

F2 シュアンと会話 大漢日報 P.214

## 販売リスト　改造 HPレベル3 属性レベル2

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| レクソンM4F | WAP | 269 | 10式打手 | ナックル | 109×1 |
| ドレーグM2C | WAP | 344 | 9式打棒 | ロッド | 80×1 |
| PAW1パーレイ | WAP | 269 | ヘビーパイル | パイルバンカー | 75×1 |
| ゼロス | WAP | 206 | 明達2型 | マシンガン | 15×10 |
| 3式背包 | バックパック | 4 | 衝都2型 | ショットガン | 16×12 |
| 5式力組装 | バックパック | 30 | 老象6型 | ライフル | 82×1 |
| COM5 | コンピュータ | 5 | ヒートストリーム | 火炎放射 | 17×4 |
|  |  |  | 角防盾 | シールド | 70%/4 |
|  |  |  | 10型迫撃砲 | グレネード | 74×1 |
|  |  |  | 雲雀34型 | ミサイル | 104×1 |

## セットアップ例

**和輝**

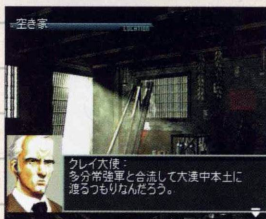
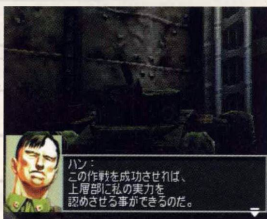
| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | ゼニスレヴ | L.G | 10式打手 |
| L.Arm | キャセルM2 | L.S | |
| R.Arm | ゼロス | R.G | 衝都2型 |
| Leg | ゼロス | R.S | |
| BP | BX002 | | |
| Skill | スタンパンチ、タックルⅠ、シールドAtkⅠ | | |

**亮五**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | レクソンM4F | L.G | 明達2型 |
| L.Arm | 永塞3型 | L.S | |
| R.Arm | 107式強盾 | R.G | 角防盾 |
| Leg | キャセルM2 | R.S | |
| BP | BX002 | | |
| Skill | ズームⅠ、ズームⅡ、弾数UPⅠ | | |

**エマ**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | ドレーグM2C | L.G | |
| L.Arm | ドレーグM2C | L.S | 雲雀34型 |
| R.Arm | キャセルM2 | R.G | 角防盾 |
| Leg | キャセルM2 | R.S | |
| BP | BX002 | | |
| Skill | 人間DMGⅠ、ズームⅠ、AP3割Cut | | |

M2 亮五 神宮寺静3

▲当初の疑惑通り、どうやらルカーヴが大漢中と結びついているのは間違いない。

▲出世欲に駆られ執拗に和輝たちの前に立ちふさがるハン。もはや戦うしかない。

Mission 25 へ

Mission 24 から

## Mission 25 クイレ大佐を確保せよ

空き家

USN大使邸 P.108

EVENT 4

マーカスが仲間に加わる

### EVENT 4

### ユンとホセがいるとイベントメッセージが変化

ＵＳＮ大使邸のステージでは、ユン、ホセが仲間になっているかいないかで会話内容が変わる。大使邸突入時のイベント及び、ミッションクリア時のセリフが大幅に変化するのだ。例によって、ユンと亮五のコミカルな掛け合いが見物。

▲ホセの軍人的なクールな反応も、味わい深いものがある。

## Mission 26 行く手を遮る巨大WAP

台北市街 P.108

▲一連の罠はルカーヴが逃げるための時間稼ぎだった。和輝は急いで後を追う。

## Mission 27 常強軍を打ち破れ

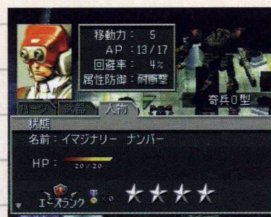
福台トンネル（入り口） P.109

## Mission 28 脅威の列車砲台登場

福台トンネル（内部） P.110

▲魚雷を使った敵の急襲。ルカーヴ立案のタール基地強襲作戦を彷彿とさせる。

## Mission 29 謎の特殊部隊の急襲

福台トンネル（ターミナルエリア） P.111

▲今後のシナリオに大きく関わる特殊部隊、イマジナリーナンバーの正体とは？

## 大漢中前編へ

P.112

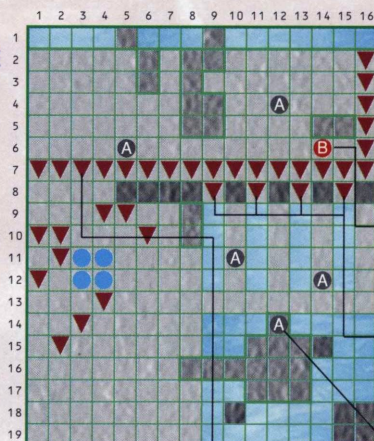
# Mission 20 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## パクエイダム

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 10 |
| | 平均ダメージ | 100 | NPC残数 | — |

### 上側の敵を先に倒し、高低差を生かして残りを排除

通信兵は、6ターンが過ぎると味方に連絡を始めるので、まず上の敵から排除していこう。ちなみに敵の武器はショットガンがメインなので、マシンガンを使えば射程外から攻撃ができる。

◀ダムが決壊すると影響範囲のユニットはすべて流される。

通信兵にわざと送信させる場合、両腕を破壊しておくと戦闘回数が少なく済む。

ここを破壊するとダムが決壊し、水に流されたユニットはマップから消滅する。

ダムの上に攻め入るためには、バリケードを破壊して進軍ルートを確保する必要がある。

永塞3型は新登場のWAPなので、できれば捕獲すること。

**敵データ**

| Ⓐ永塞3型(4)×5 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 436 | L.G | シ.14×12 |
| Arm | 273 | L.S | — |
| Leg | 380 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ来迎1型(2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 344 | L.G | ミ.87×1 |
| Arm | 220 | L.S | |
| Leg | 288 | R.G | |
| B.P | — | R.S | |
| Skill | — | | |

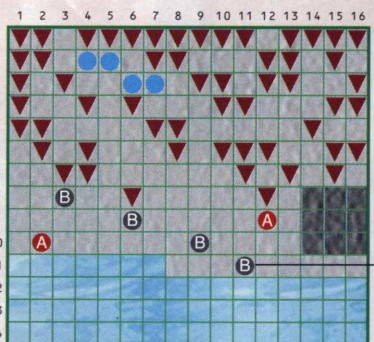
# Mission 21A 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## ユィンコウ近郊（A1）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 6 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 90 | NPC残数 | — |

### 地形的な優位を最大限に生かして敵をせん滅せよ

初期配置地形的に有利な位置で戦える。そこで序盤は敢えて突出せず、接近してくる敵から倒していこう。ターン数はやや多くなってしまうが、ダメージは最小限に抑えることができる。

◀マシンガンを用いて敵の射程外からダメージを与えよう。

※樹木の影から攻撃すれば、敵の反撃命中率を更に下げることができる。位置取りを工夫しよう。

序盤では、右サイドの敵は攻撃範囲に入らない限り攻めてこない。まずは左側に集中しよう。

**敵データ**

| Ⓐ天動3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 528 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 350 | L.S | — |
| Leg | 453 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ永塞3型(4)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 436 | L.G | シ.14×12 |
| Arm | 273 | L.S | — |
| Leg | 360 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | エスケープ（ハン） | | |

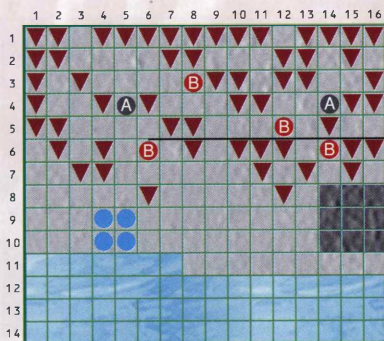
## Mission 21A ユィンコウ近郊（A2）

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 7 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 10 |
| | 平均ダメージ | 90 | NPC残数 | — |

### ホバーの特性を生かして戦術を組みたてよう

まともに攻めていくと、高低差は敵に有利なので水辺に敵を誘い出す戦術を取ろう。多少時間はかかるが戦闘は楽になる。この場合、全員のLegをPAW2プロウブにするのが効果的だ。

◀水面から攻撃すれば、天動は反撃できない。

まずは水面付近に布陣し、突出してくる永塞を射程外から攻撃していく。

敵データ

| Ⓐ天動3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 528 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 350 | L.S | — |
| Leg | 453 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ永塞3型(4)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 436 | L.G | シ.14×12 |
| Arm | 273 | L.S | — |
| Leg | 360 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

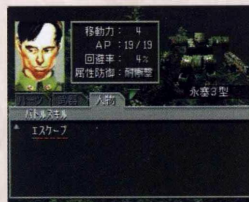
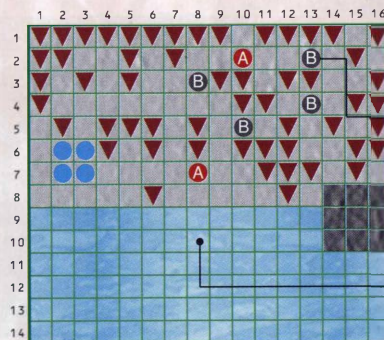
## Mission 21A ユィンコウ近郊（A3）

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 9 |
| | 平均ダメージ | 65 | NPC残数 | — |

### 増水した川岸を利用して水上から天動3型を攻撃

M21A 2と同じく、LegをPAW2プロウブに変更して、水上からの攻撃が有効。さらに、天動はシールドを装備しているので、射程外からマシンガンで攻撃し、Armごと破壊するといい。

◀ハン曹長はエスケープのスキルを発動させることがある。

ハン曹長はあまり積極的に進軍してこない。最後はこちらから斜面を登って攻撃しよう。

まずは水面に移動して正面の天動を集中攻撃。後は突出してくる敵を1機づつ排除していく。

敵データ

| Ⓐ天動3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 528 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 350 | L.S | — |
| Leg | 453 | R.G | 盾.50%×6 |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ永塞3型(4)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 436 | L.G | シ.14×12 |
| Arm | 273 | L.S | — |
| Leg | 360 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | エスケープ（ハン） | | |

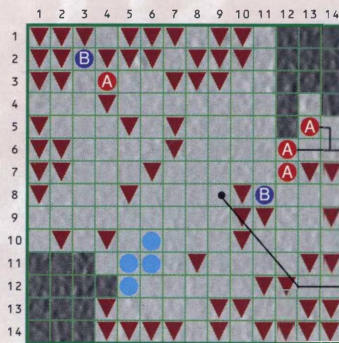
## Mission 21B 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# シンチェイ近郊（B1）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 3 | 平均武器レベル | 6 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 55 | NPC残数 | ― |

### 無理せず冷静に各個撃破を決めよう

地形的な不利のない右サイドから攻める。まずミサイルとマシンガンでヘリを撃墜。天動には、射程外からの攻撃とシールド防御で対応する。敵の増援が来る前に3機は倒そう。

◀マシンガンの命中率が40％以上になる場所でヘリを攻撃。

3ターンが経過すると、ハン曹長率いる増援部隊2機が出現。

増援が出現したら左サイドに大きく移動して、残りの天動を先に攻撃。包囲されないように攻撃を展開しよう。

敵データ

| Ⓐ天動3型(6)×2+2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 528 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 350 | L.S | ― |
| Leg | 453 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | オートマシンⅠ（ハン） | | |

| Ⓑ気旋6型(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 314 | L.A | マ.15×10 |
| | | R.A | ミ.104×1/4 |
| | | R.A | ミ.104×1/4 |

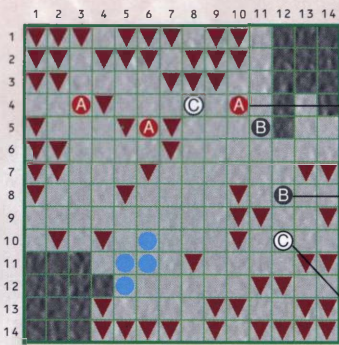
## Mission 21B 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# シンチェイ近郊（B2）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 3 | 平均武器レベル | 6 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 55 | NPC残数 | ― |

### 敵の進軍を待って一気に懐に入りこもう

最初のターンは初期配置から動かず、ガンナーで右側の輸送車を攻撃。次のターンで接近してきた輸送車を集中攻撃で破壊する。後は接近してきた天動から順に攻撃していけばOK。

◀輸送車に攻撃のスキを一切与えないことがポイントだ。

正面奥の天動は、ターンが進まないと動いてこない。序盤は右サイドの敵に集中。

正面の輸送車は、グレネードの射程に入らないように移動しながらガンナーの攻撃で破壊。

歩兵は移動の邪魔にならない限り無視。なるべく反撃のみで倒すようにしよう。

敵データ

| Ⓐ天動3型(6)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 528 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 350 | L.S | ― |
| Leg | 453 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑ59式輸送車×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 401 | Body | グ.74×1 |
| Cater | 330 | | |

| Ⓒ歩兵(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

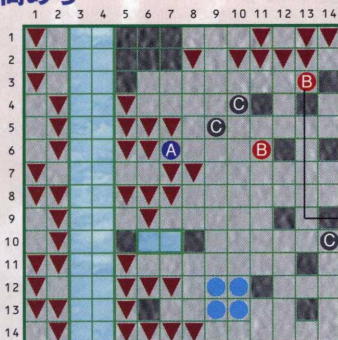
# Mission 22A 台湾農村（A1）

勝利条件：敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 6 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 85 | NPC残数 | — |

## 敵の密集を誘って援護射撃の効果を高めろ

最初のターンで右サイドの戦車を破壊。続いて接近してくる永塞、戦車、天動の順に攻撃。3～5ターンの間に使用できる援護射撃を、有効に活用しながら戦いを進めよう。

◀積みワラごしの射撃は、命中率が低下するので避ける。

正面奥のハンと、その横に待機している戦車は、序盤は射程に入らない限り攻めてこない。

敵データ

| Ⓐ天動3型(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 528 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 350 | L.S | — |
| Leg | 453 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ永塞3型(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 436 | L.G | シ.14×12 |
| Arm | 273 | L.S | — |
| Leg | 360 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | エスケープ（ハン） | | |

| Ⓒ54式 兵車(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 401 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 330 | | |

# Mission 22A 台湾農村（A2）

勝利条件：敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 6 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 85 | NPC残数 | — |

## 射程外からの攻撃でダメージを最小限に抑える

マップは比較的開けた平地なので、射程外からのマシンガンやライフルの攻撃を集中すれば、各個撃破は難しくない。ただし敵もローラーダッシュが可能なので、直線上に入らないように。

◀反撃は控えてシールドで防御。なるべく射程外から攻撃。

敵を2機倒した時点で、ハン曹長率いる増援部隊が出現する。

序盤はマップ下方に下がり、ミサイル＆ライフルで攻撃を行ってダメージを与えよう。

敵データ

| Ⓐ天動3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 528 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 350 | L.S | — |
| Leg | 453 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ永塞3型(4)×2+1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 436 | L.G | シ.14×12 |
| Arm | 273 | L.S | — |
| Leg | 360 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ気旋6型(4)×1(増援) | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 314 | Body | マ.15×10 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |

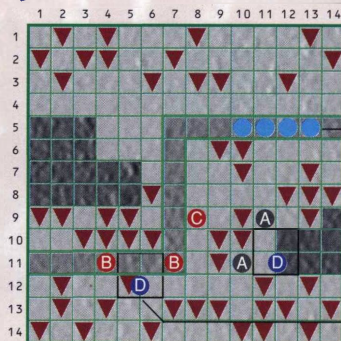
# Mission 22B　台北近郊（B1）

**勝利条件**　敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 6 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 45 | NPC残数 | — |

## 長射程武器をメインに戦闘を組み立てよう

序盤は初期配置のポジションをキープして、接近してくる敵の迎撃に専念。最初のターンで気旋６型を撃墜し、続いて上風５型、天動の順に攻撃。敵のガンナーにはガンナーで対抗。

◀ガンナーを２機用意すると、かなり戦闘が楽になる。

味方３機で道路をおさえておけば、正面の天動は登ってこられない。反撃の心配なく攻撃できる。

右奥の上風５型とガンナーは、攻撃範囲に入らない限り攻めてこないので、序盤は無視しても問題ない。

**敵データ**

**Ⓐ天動3型(6)×2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 528 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 350 | L.S | — |
| Leg | 453 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | オートマシンⅠ（ハン） | | |

**Ⓑ来迎1型(2)×2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 344 | L.A | ミ.87×1 |
| Arm | 220 | R.A | — |
| Leg | 288 | R.A | — |
| B.P | — | R.A | — |
| Skill | — | | |

**Ⓒ気旋6型(4)×1**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 314 | Body | マ.15×10 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |

**Ⓓ上風5型(4)×2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 387 | Body | マ.13×10 |

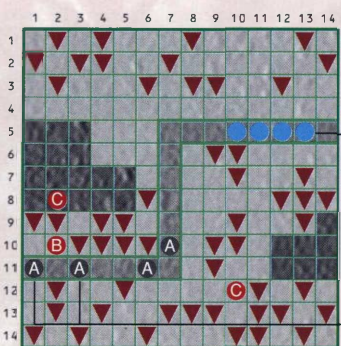
# Mission 22B　台北近郊（B2）

**勝利条件**　敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 7 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 80 | NPC残数 | — |

## 高低差を利用してファイターを無力化せよ

まずガンナー＆アタッカーの攻撃で正面のヘリを撃墜。残りは初期配置場所付近で待機し、進軍してくる敵を迎え撃つ。ポイントは、敵の天動が崖を通るように誘導すること。

◀わざと天動の攻撃範囲に移動して崖下に誘導する。

一列になって道路を塞ぎ、崖下から来る天動の動きを封じ込める。

３ターンが経過すると、ハン率いる増援部隊が到着する。

**敵データ**

**Ⓐ天動3型(6)×2+2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 528 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 350 | L.S | — |
| Leg | 453 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | エスケープ（ハン） | | |

**Ⓑ来迎1型(2)×1（増援）**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 344 | L.G | ミ.87×1 |
| Arm | 220 | L.S | — |
| Leg | 288 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

**Ⓒ気旋6型(4)×2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 314 | Body | マ.15×10 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |

## Mission 23

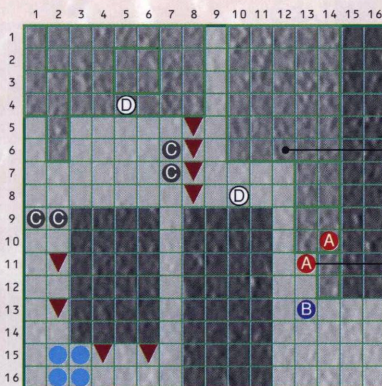
勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 漢光重機（格納施設前）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 9 | 平均武器レベル | 6 |
| | 総戦闘回数 | 50 | ターン数 | 11 |
| | 平均ダメージ | 50 | NPC残数 | — |

### 近くの敵から順に倒す

正面の戦車２両、屋根の歩兵、フェンスの前の戦車２両の順に進路上の敵を排除。続いてフェンスを破壊して、残りの敵を近くにいるものから攻撃する。味方の足並みさえ揃えば楽勝だ。

◀バーニアの数値の高いLegを装備して挑むのが基本だ。

屋根の上に移動した永塞の攻撃は、反撃せずにシールドで防御する。

例によって敵のアタッカーに対しては、マシンガンやライフルで射程外から攻撃する。

敵データ

| Ⓐ永塞3型(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 546 | L.G | シ.14×12 |
| Arm | 342 | L.S | — |
| Leg | 450 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ来迎1型(2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 405 | L.G | ミ.87×1 |
| Arm | 276 | L.S | — |
| Leg | 360 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ54式　兵車(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 472 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 389 | | |

| Ⓓ歩兵(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

## Mission 24

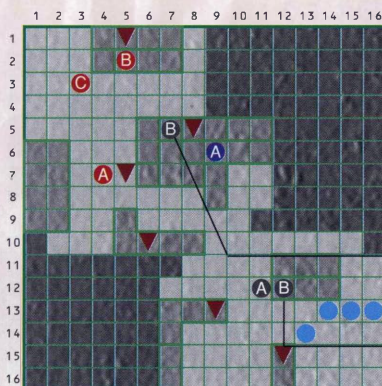
勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 漢光重機（テストセンター）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 6 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 9 |
| | 平均ダメージ | 105 | NPC残数 | — |

### ハンが動き出したら一気に集中攻撃

永塞はシールドを装備しているので、多少の反撃は覚悟して、射程内での攻撃を行なおう。ハンは味方が１機になるまで、攻撃範囲に入らない限り攻めてこないので、序盤はザコに専念。

◀マップ上のタンクは、攻撃で爆発させることが可能だ。

※タンクはターン終了時にいきなり爆発して、隣接したユニットにダメージを与える。移動時にはタンクの隣に止まらないこと。

奥の永塞には不用意に接近せず、手前に誘い出してから攻撃するのが無難。

まず正面の永塞を集中攻撃で倒し、コンテナ上にＬ字型に布陣。２機の天動を迎撃する。

敵データ

| Ⓐ天動3型(6)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 607 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 438 | L.S | — |
| Leg | 533 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ永塞3型(4)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 546 | L.G | シ.14×12 |
| Arm | 342 | L.S | — |
| Leg | 450 | R.G | 盾.50％／6回 |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ太塔4型(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 820 | Body | グ.88×1/4 |
| Leg | 656 | Body | キ.86×1 |

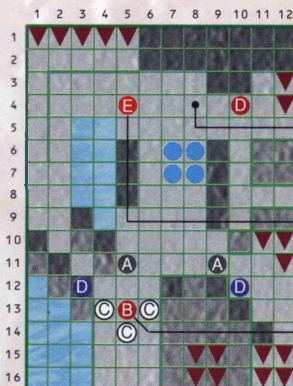
# Mission 25 USN大使邸

勝利条件：敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 9 | 平均武器レベル | 6 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 65 | NPC残数 | 1 |

## グレネードの射程を避け、迎撃戦闘を展開しよう

背後のヘリをミサイル&マシンガンで倒し、引き気味に布陣して突出してきた敵を倒していこう。輸送車と周囲の歩兵は最後に残し、ローラーダッシュで間合いを詰めて一気に破壊しよう。

◀輸送車へ攻撃を開始したら、そのターン中に破壊すること。

初期配置の左後方に布陣して、突出してきた敵の迎撃に専念。

NPCは敵の真っ只中に突っこんでいく。倒されるとマイナス修整があるが、2%だけなので、無視してもまったく問題ない。

輸送車は射程に入らない限り攻めてこない。1ターン目で集中攻撃を仕掛ければ破壊可能だが、混戦になってダメージがかさむので、あまり上策とは言い難い。

### 敵データ

Ⓐ天動3型(6)×2

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 528 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 350 | L.S | — |
| Leg | 453 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

Ⓑ59式輸送車×1

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 557 | Body | ク.74×1/4 |
| Cater | 280 | | |

Ⓒ歩兵(2)×3

| | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

Ⓓ気旋6型(4)×3

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 414 | Body | マ.15×10 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |

Ⓔ20式装甲車(3)(マーカス・NPC)×1

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 328 | Body | マ.15×10 |
| Wheel | 275 | | |

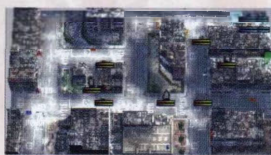
# Mission 26 台北市街

勝利条件：敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 7 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | — |

## 迂回ルートで敵の攻撃を最小限に抑えよう

手前の交差点を左折すると集中砲火を受けるので、道路の右車線を通って直進。迂回ルートを取りながら攻撃を展開する。敵は全て長射程の武器を装備しているため、シールドは必須。

◀攻撃の際はビルの段差を利用して反撃の命中率を下げろ。

3両目の戦車を破壊したら、奥の兆竜4型から攻撃を行う。

直進する際は、この兆竜4型の半径5マス以内に留まらないように。

手前の戦車を攻撃する際も、敢えて突出せずに、右側車線をキープ。

### 敵データ

Ⓐ54式 兵車(3)×4

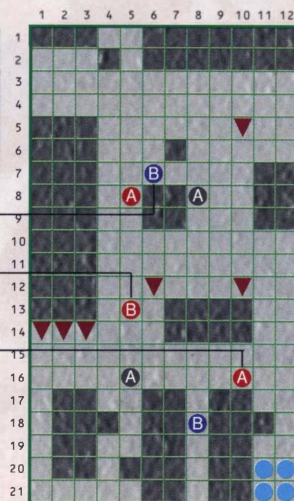
| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 472 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 389 | | |

Ⓑ兆竜4型(4)×3

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 695 | L.G | マ.13×10 |
| Leg | 556 | L.S | ミ.104×1/2 |
| | | R.G | ミ.104×1/2 |

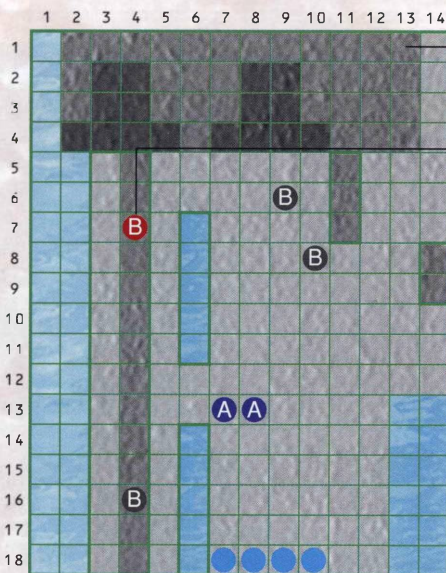
# Mission 27 福台トンネル（入り口）

勝利条件：敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 7 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 65 | NPC残数 | — |

## ローラーダッシュを使って有利なポジションへ移動

障害物の少ない開けたマップのため、まともに戦うと混戦になりがち。そこで、最初のターンで味方全員を右端の路肩に並べ、次のターンでローラーダッシュを使って一気にトンネル入り口付近まで移動。ガンナーをトンネルの屋根に乗せ、残りは3マス分あるコンクリートの壁に乗って攻撃を行う。この位置にいる限り、段差があるため天動の攻撃を受ける心配はまったくなく、しかも永塞の攻撃命中率も下げられる。ターン数は多少オーバーするが、戦闘はかなり楽に展開できるはずだ。

◀一列に並べるのではなく、先頭の2人はやや左よりにする。

◀攻撃地点に到達するまでは、敵の攻撃はシールドで防御。

壁の上に着いたら、敵の攻撃を防御する必要はない。積極的に反撃を行うように。

この永塞だけは接近してこない。他の敵を排除したら、壁から降りて止めを刺しにいこう。

### CHECK POINT

#### 囮役のHPは多めに

攻撃地点への移動をスムーズにするためには、敵のファイターが進路を塞がないようにする囮が必要になる。シールドを持つ囮のArmは、万一に備えてHPの大きなタイプを選ぼう。

▲Armが破壊される可能性もあるので、リバースも携行しておこう。

敵データ

| Ⓐ天動3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 607 | L.G | ナ.109×1 |
| Arm | 438 | L.S | — |
| Leg | 533 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

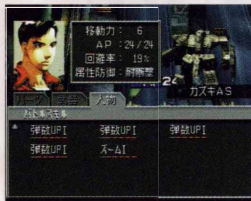
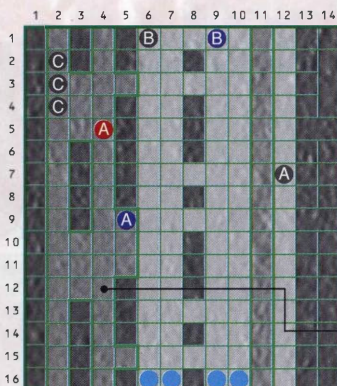
| Ⓑ永塞3型(4)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 546 | L.G | シ.16×12 |
| Arm | 342 | L.S | — |
| Leg | 450 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

# Mission 28 福台トンネル（内部）

勝利条件：敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 7 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 85 | NPC残数 | ― |

## 段差を活かして上方から攻撃

まずは全ユニットで線路に向かい、線路付近の永塞を攻撃。次のターンで列車に総攻撃をかける。列車を排除した後は線路上に留まり、高所の優位を活かしながら各個撃破を行おう。

◀スキルが連鎖すれば、2ターン目で列車を破壊可能だ。

※味方ユニットはアタッカー3機にガンナー1機の組み合わせ。全員Legはキャセル M2で、シールドを装備。アタッカーはマシンガンを装備し、ズーム1、弾数UP1でスキルを固める。

1ターン目に全員を段差に登らせ、前方の永塞3型を攻撃する。伏特式列車のミサイルはシールドで防ごう。2ターン目からは伏特式列車を最優先で攻撃する。列車を破壊した後は各個に撃破。

敵データ

Ⓐ永塞3型(4) ×3

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 655 | L.G | シ.16×12 |
| Arm | 410 | L.S | ― |
| Leg | 540 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

Ⓑ54式 兵車(3) ×2

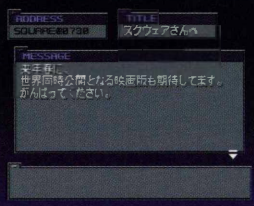
| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 557 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 459 | | |

Ⓒ伏特式列車(4) ×1

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 833 | Body | ミ.104×1/8 |
| Leg | 656 | Body | グ.88×1/4 |
| | | Body | キ.86×1 |

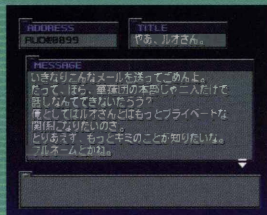
# JBNN TOPICS 3 IN TAIWAN

## 隠されたアドレスにメールを送る

メールアドレスの中には、ゲーム中では知ることのできないアドレスが3つ存在する。スクウェア・ルオ・水城舟穂高のアドレスがそれだ。スクウェアとルオの隠しアドレスは右記を、水城舟穂高のアドレスについては、P.192を参照して欲しい。

### スクウェア SQUARE@0730

◀スクウェアにメールを送る。時期はいつでも可。2113年にはフロントミッションが映画化されるらしい。

### ルオ RUO@0899

ADDRESS RUO@0899
TITLE やあ、ルオさん。
MESSAGE
いきなりこんなメールを送ってごめんよ。
だって、ほら、華僑団の本部じゃ二人だけで話しなんてできないだろう？
俺としてはルオさんとはもっとプライベートな関係になりたいのさ。
とりあえず、もっとキミのことが知りたいな。
フルネームとかね。

▶ルオには亮五がメールを送る。1度目はミッション26、2度目はミッション54の時点で送付が可能である。

# Mission 29 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

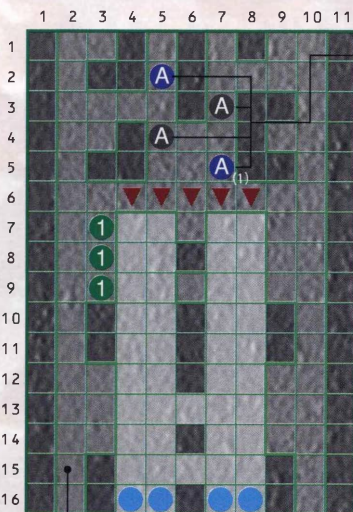
## 福台トンネル（ターミナルエリア）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 9 |
| | 平均ダメージ | 103 | NPC残数 | — |

### 多少のダメージは覚悟して短期での決着を目指そう

まず最初に全員で左側の線路上へ移動する。この時、和輝を1番前に配置。敵は2機が左へ、残り2機が右へ移動する。2ターン目は線路上へ移動した敵にミサイルで攻撃。残りの3人は待機して終了。敵が線路上をダッシュで近づいてくるので、手前に出た和輝で反撃。3ターン目に1マス離れた位置から全員で攻撃して倒す。その後、アタッカーは❶へ移動。段差の下に降りた敵の1体がこちらへ近づいてくるので、❶の位置から攻撃。段差があるのでダブルアサルトは発動しないはずだ。後は各個に撃破しよう。

◀敵の防御属性は貫通と衝撃。相手に応じて武器を換えよう。

◀射程外から攻めるのではなく、積極的に接近していこう。

敵の奇兵0型はかなりレアなヴァンツァーなので、少なくとも1機は入手したい。

※味方はマシンガンと格闘武器（又はショットガン）を装備したアタッカー3機と、ミサイルを装備したガンナー1機で構成。好みでライフルを加えてもOK。

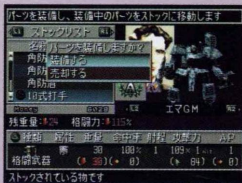
遠い間合いで待ち伏せし、敵のローラーダッシュを誘ってAPを消耗させよう。

**敵データ**

| Ⓐ奇兵0型(5) ×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 741 | L.G | シ.19×12 |
| Arm | 465 | L.S | — |
| Leg | 610 | R.G | ナ.130×1 |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | ダブルアサルト　アンチDMG40(1) | | |

**CHECK POINT**

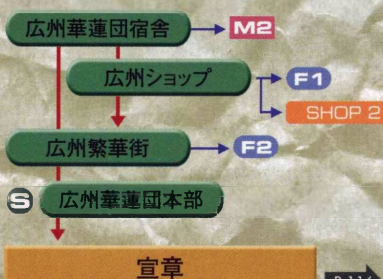
### スキル対策を忘れずに

敵のリーダーグループは、アンチDMG40のスキルを所持している。確実に仕留めたいなら、ミサイルや格闘武器などの、1発のダメージが40以上になる武器をメインに攻撃を組み立てよう。

▲グループは貫通防御なので、衝撃タイプのナックルを装備するといい。

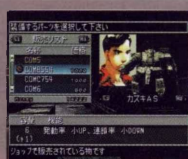
Episode of EMA

# DAHANZHONG 大漢中前編

**M1** 和輝 桐生悠一 2

**S1** ホワンと会話 台北市郊外 P.235

SHOP 1

## スキルによってCOMを使い分ける

広州では連鎖重視、発動重視、ノーマルの3種のCOMが購入できる。一撃系なら発動重視、連射系なら連鎖重視と、スキルによってCOMを使い分けよう。

◀Armブレイクなどのスキルなら発動重視。

### 販売リスト HP4レベル 属性2レベル

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| 永塞3型 | WAP | 253 | 18式打針 | パイルバンカー | 90×1 |
| グラップルM1 | WAP | 206 | 火流1型 | 火炎放射 | 20×4 |
| COMB554 | コンピュータ | 6/小↑↓ | 13型迫撃砲 | グレネード | 88×1 |
| COMC754 | コンピュータ | 6/大↓↑ | | | |
| COM6 | コンピュータ | 6 | | | |

**M2** マーカス  スーザン 1

**F1** 主人と会話 鉄武帝重工公司 P.214

**F2** コランと会話 大漢中政府広報 P.212

EVENT 1

## ユンとの出会い方でストーリーが分岐

今までユンを仲間にしていない場合、この梧州駐留基地の直前で彼女が登場。後に続くステージの構成も微妙に変化する。唯一変わらないのはユンの暴走ぶり。マネーメイカーというよりトラブルメイカーという感じ。

▲戦闘にユンを参加させると、会話シーンも変化する。

**F3** クアンユーと会話 両虎ソフト P.214

Mission 33 へ

Mission 32 から

## Mission 33 リィの孤独な叛乱

広州華蓮団本部 → M3
広州ショップ
桂林華蓮団支部
S 桂林七星岩公園 → M4
ホセが仲間に
いる / いない
龍勝B P.118
EVENT 2
龍勝A P.118

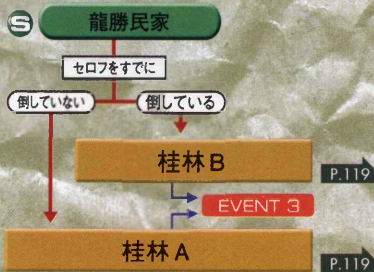
### EVENT 2
### ホセがいるか、いないかでイベントが変化

龍勝ステージのストーリー展開は、ホセが仲間にいるかどうかで変化。ステージ構成そのものは同じだが、ホセが仲間の場合、リィは仲間に加わらないのだ。

▲リィはホセと似通った過去を背負っている。

| | | |
|---|---|---|
| M3 和輝 |   | 桐生悠一3 |
| M4 和輝 |   | リン・チャオホワ1 |

▲共に悲劇を経験してきた2人の男は、多くの言葉がなくとも理解し合える。

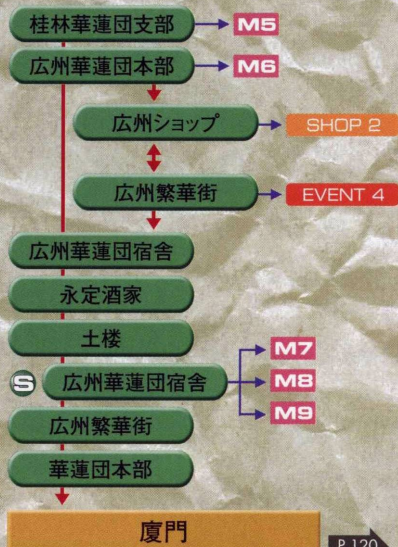
## Mission 34 大漢中軍の非情な実験

### EVENT 3
### セロフの生死によってストーリーが分岐

すでにセロフを倒している場合、セロフの駆る試作ヴァンツァーはオートパイロットとして登場する。敵の初期配置も、セロフの生死によって微妙に異なる。

▲セロフが最後に口走った言葉の意味とは？

▲再び和輝たちの前に現れたイマジナリーナンバー。常人離れした戦闘力は脅威。

Mission 35 へ

Mission 34 から

SHOP 2

## HPの改造レベルが5までにアップ

大漢中前編の拠点地となる広州では、ステージが進むごとにショップのメニューが少しずつ変化する。同じショップだからといって、メニューのチェックを怠らないように。

EVENT 4

## 指名手配犯を発見

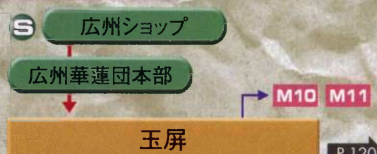
廈門ステージの直前に広州の酒場に足を向けると、どこかで見たことのある「太った男」がいる。どうやら犯罪者は酒場に集まる習性があるらしい。今後もチェックしよう。

M5 デニス  シビル2

M6 マーカス シーザン2 添付ファイル付き

M7 和輝 ユエ1

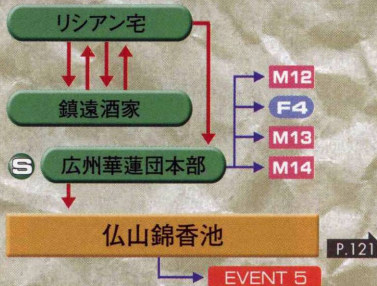
M8 デニス シビル3 サブイベントの続き

M9 ユン ウェン1 スペンダーの仕事をこなす(P.123)

M10 エマ  ルオ1

M11 ユン  ウェン2 仕事成功時の報酬メール

EVENT 5

## 仲間がホセかリィかでストーリーが分岐

仏山錦香池でキーマンとなるのはホセまたはリィ。どちらが仲間の場合も基本的な流れは同じだが、ステージの展開は微妙に変化する。リィが仲間の方が戦闘はやや楽だ。

M12 デニス シビル3 添付グラフィックあり、アドバイスを継続

F4 シビルのメール ディアブルアビオニクス P.218

M13 ユン  ハッタ1～5 スペンダーの仕事をこなす(P.138)

M14 マーカス  スーザン 尋ね人「古沢章一」の居場所が判明

Mission 38 へ

## EVENT 6
### バリラーに会っているかどうかでストーリーが分岐

スラウェシュ島のルートを通ったプレイヤーにはお馴染みの、バリラー家の御曹司リニーが登場。スマトラ島ルートの場合は今回が初お目見えとなるわけだが、インパクト満点の彼のキャラクターは、ストーリーを多いに盛り上げてくれるぞ。

▲情熱と根拠の無い自信だけは人一倍。いい味出してる男ではある。

## EVENT 7
### メンバーを二手に分けて移動要塞へ突入

哮天雷関のステージは、和輝チームとデニスチームに別れ、２チーム同時の作戦参加となる。ちなみにデニスチームは広い場所で戦うのでミサイルが有効。和輝チームは狭い室内での戦いが続くので、ミサイルよりもショットガンが有効だ。

▲キャラの能力に不安がある場合はシミュレーターを活用しよう。

| | | |
|---|---|---|
| F5 | バリラーのメール ルイスコンツェルン | P.221 |
| M17 リニー |  | バーデン・バリラー１ |
| M18 和輝 |  | リン・チャオホア２ |
| M19 エマ |  | タン・リシアン１ |
| M15 ホセ または リィ | | ランフォン１ |
| M16 エマ | | ケン・Ｍ１ |

P.126

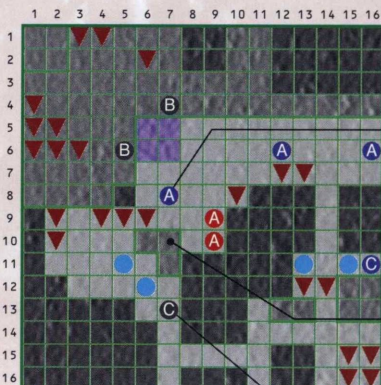
# Mission 30 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 海底油田

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 95 | NPC残数 | 1 |

### 戦力の分散を避けて左サイドに集中

初期配置に従って2正面作戦を取るのも悪くないが、ここは思い切ってアタッカー1機とガンナー3機という極端な構成で、まず左サイドの敵に集中。右サイドはNPCに任せよう。

◀足止め役の回復のタイミングが大きなポイントになる。

1ターン目はこの永塞に攻撃を集中させる。スキルが発動すれば1ターン目での破壊も十分可能だ。

ここにシールドを装備したアタッカーを移動させ、敵の足止めを行う。最初のターンだけ先制攻撃を行い、あとは武器を持っているArmかBodyを壊せそうな機体のみ、攻撃＆反撃を行う。それ以外はシールドで防御。回復アイテムを必須だ。

左サイドのNPCは倒されてしまう可能性があるが、大勢に影響はない。

#### 敵データ

| Ⓐ永塞3型(4)×5 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 655 | L.G | シ.16×12 |
| Arm | 410 | L.S | — |
| Leg | 540 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑアーバレン20(0)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 492 | Body | マ.15×10 |

| Ⓒレクソン M4F(3)(NPC)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 414 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 295 | L.S | — |
| Leg | 342 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

# Mission 31 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 宜章

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 50 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 65 | NPC残数 | — |

### 密集状態の敵をグレネードでまとめて攻撃

マップの幅が狭く、敵が密集している。そこでグレネード2機、アタッカー2機で部隊を構成する。序盤は配置場所から前進せずに、グレネードの攻撃を中心に敵を排除していこう。

◀快速反応部隊のWAPはいずれもレアだが、入手は困難。

歩兵以外の敵が残り3機になると快速反応部隊が出現する。グレネードは前方に専念させ、アタッカーを迎撃に向かわせよう。

初期配置場所から前進しない限り、輸送車は攻撃してこない。グレネードを前列に置いて、まんべんなくダメージを与えよう。

#### 敵データ

| Ⓐ上帝1型(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 579 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 361 | L.S | — |
| Leg | 342 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 敵属防2↓ | 堅守後攻Ⅱ | |

| Ⓑ武徳3型(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 644 | L.G | — |
| Arm | 525 | L.S | ミ.104×1/6 |
| Leg | 576 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 弾数UPⅡ | | |

| Ⓒ54式 兵車(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 656 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 459 | | |

| Ⓓ歩兵(2)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

| Ⓔ59式輸送車(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 557 | Body | グ.74×1/4 |
| Cater | 459 | | |

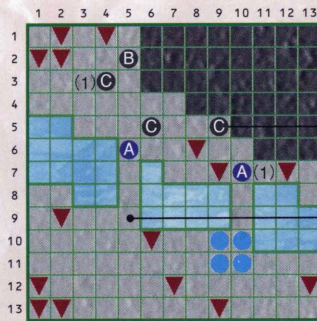
# Mission 32　勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

## 梧州駐留基地A（ユンが仲間にいる）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | — |

### シールドは控え目に、回復アイテムで対応する

右側の敵が進んでくるのは2ターン目からなので、まず左側の橋に部隊を移動させ、接近してくる敵を迎撃。多少のダメージは気にせず、積極的に反撃を行い、総戦闘回数の増加を防ごう。

◀ダメージを受けた味方は、ガンナーに回復させよう。

※アタッカー3機（ただしライフルはいれない）とガンナー1機で舞台を構成する。

右サイドの上帝は、射程に入らない限り攻撃してこない。序盤は無視してもOKだ。

左側の橋の付近で進軍してくる敵を迎え撃つ。この際、向こう岸の敵のライフルの射程に入らないように、やや引き気味のポジションを取ろう。

※上帝、武徳は新登場のヴァンツァーなので、捕獲したい。

**敵データ**

| Ⓐ武徳3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 644 | L.G | パ.90×1 |
| Arm | 525 | L.S | — |
| Leg | 576 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | ダブルパンチⅡ (1) | | |

| Ⓑ上帝1型(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 706 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 361 | L.S | — |
| Leg | 342 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 敵属防2↓ | 堅守後攻Ⅱ | |

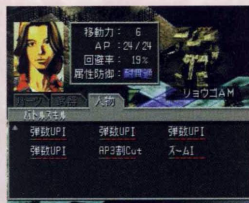
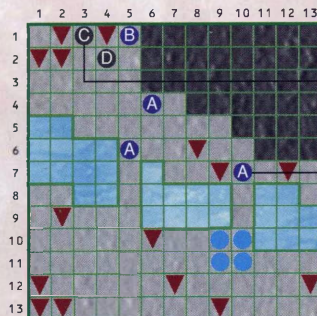
| Ⓒ上帝1型(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 579 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 309 | L.S | — |
| Leg | 342 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 属防2↑ (1) | | |

# Mission 32　勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

## 梧州駐留基地B（ユンが仲間にいない）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | — |

### 近接戦闘を心がけて命中率を上昇させよう

敵のほとんどは耐貫通属性なので、ショットガンメインの武装で挑もう。M32Aと同じく反撃を積極的に行い、戦闘回数を低く抑える。連鎖しやすいスキルをセットするのも重要だ。

◀ズーム、弾数UPなどの連鎖系スキルをCPUにセット。

永塞を2機倒すと快速反応部隊が出現する。まず先制攻撃できる体勢を整えてから、2機目を倒すのが理想だ。

右側の永塞は、序盤は近づかない限り攻めてこない。まずは左側に集中しよう。

**敵データ**

| Ⓐ永塞3型(4)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 764 | L.G | シ.16×12 |
| Arm | 478 | L.S | — |
| Leg | 630 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ武徳3型(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 760 | L.G | パ.90×1 |
| Arm | 525 | L.S | — |
| Leg | 576 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 属防2↑ | | |

| Ⓒ上帝1型(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 706 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 361 | L.S | — |
| Leg | 342 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 敵属防2↓ | 堅守後攻Ⅱ | |

| Ⓓ73式特兵車(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 557 | Body | キ.86×1 |
| Cater | 459 | | |

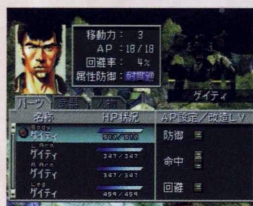
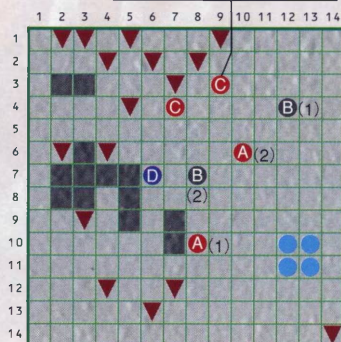
# Mission 33 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 龍勝A（ホセが仲間にいる）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | 1 |

### 地の利を活かして短期の決着を目指そう

最初のターンで左手前の冷河を倒し、続いてロザヴィア、冷河の順に攻撃を展開。早めにNPCの安全を確保する。高低差を上手に利用して、ダメージを低く抑えよう。

◀NPC・リィの駆るゲイティも新登場のヴァンツァーだ。

奥の明天はシールドを装備している。攻撃する際には隣接して反撃を誘い、防御をさせないようにしよう。

※アタッカー3機とガンナー1機で部隊を構成。アタッカーの武器はマシンガンがおススメだ。

※冷河1型と明天1型は新登場の機体。なるべく捕獲したい。

| Ⓓゲイティ(3)（リィ・NPC)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 510 | L.G | マ.15×10 |
| Arm | 347 | L.S | ― |
| Leg | 459 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

敵データ

| Ⓐ冷河1型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 696 | L.G | ナ.109×1 |
| Arm | 438 | L.S | ― |
| Leg | 576 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | Legブレイク(1) 格闘力UPⅡ(2) | | |

| Ⓑ瞬王1型(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 612 | L.G | マ.15×10 |
| Arm | 381 | L.S | ― |
| Leg | 420 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | スナイプLeg(1) Fallショット(2) 人間DMGⅠ(2) | | |

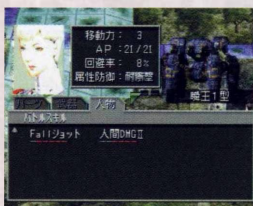
| Ⓒ明天1型(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 525 | L.G | ― |
| Arm | 276 | L.S | ミ.104×1/6 |
| Leg | 432 | R.G | 盾.70%/4 |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

# Mission 33 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 龍勝B（ホセが仲間にいない）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | 1 |

### 効率よくダメージを与え戦闘回数を最小限にしよう

前後の展開が異なる以外は、基本的に33Aとの違いはない。冷河1型、明天1型などの捕獲を考慮に入れつつ、短期決着を目指そう。近接戦闘を仕掛けて命中率を上げるのがポイント。

◀相手は精鋭部隊だけにスキルを所持している人間が多い。

奥の明天は近づかない限り序盤での攻撃はない。まずはNPC周辺の敵に専念しよう。

最初からガンナーはロザヴィアの瞬王に攻撃を集中。NPCとの連携でARMの破壊を目指そう。

| Ⓓゲイティ(3)（リィ・NPC)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 510 | L.G | マ.15×10 |
| Arm | 347 | L.S | ― |
| Leg | 459 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

敵データ

| Ⓐ冷河1型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 696 | L.G | ナ.109×1 |
| Arm | 438 | L.S | ― |
| Leg | 576 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | Legブレイク(1) 格闘力UPⅡ(2) | | |

| Ⓑ瞬王1型(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 612 | L.G | マ.15×10 |
| Arm | 381 | L.S | ― |
| Leg | 420 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | スナイプLeg(1) Fallショット(2) 人間DMGⅠ(2) | | |

| Ⓒ明天1型(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 525 | L.G | ― |
| Arm | 276 | L.S | ミ.104×1/6 |
| Leg | 432 | R.G | 盾.70%/4 |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

## Mission 34 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 桂林A（セロフを倒していない）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 9 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 85 | NPC残数 | — |

### 序盤はセロフに攻撃を集中せよ

まず、セロフに集中攻撃を仕掛けて暴走状態に追い込む。暴走後は、セロフの無差別攻撃を利用しながら周囲の雑魚を排除。入り組んだ地形を利用して、敵の反撃命中率を下げるように。

◀セロフは一定以上のダメージを受けると暴走状態になる。

セロフは多彩な武器を搭載しているが、攻撃のメインはミサイル。ミサイル発射後はAPを大きく消耗するため、反撃を受ける心配はほとんどなくなる。また、暴走後の攻撃は完全にランダムなので、セーブ&ロードで同士討ちを誘うという手も。

※序盤、一部の敵は攻撃よりも周囲の樹木の破壊を優先。攻めてくる相手をしっかり見極めて、攻撃を集中させよう。

**敵データ**

| Ⓐ永塞3型(4)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 655 | L.G | シ.16×12 |
| Arm | 410 | L.S | — |
| Leg | 540 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑジーニアム M0(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 965 | Body | マ.11×10 |
| Arm | 681 | L.A | ミ.104×1/6 |
| Leg | 772 | L.A | キ.86×1 |
| B.P | — | R.A | ミ.104×1/6 |
| Skill | 熟練3↑ | R.A | グ.88×1/4 |

## Mission 34 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 桂林B（セロフを倒している）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 9 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 85 | NPC残数 | — |

### オートマシンを暴走させ同士討ちをねらえ

まず正面の永塞を撃破して、背後に控えるジーニアムM０の攻撃に向かう。敵の初期配置が若干異なり、セロフが登場しないという違いはあるが、基本的なポイントは桂林Bと同じだ。

◀セロフがいないのでジーニアムM０はオートパイロット。

※アタッカー３機とガンナー１機で部隊を構成。アタッカーの武器はマシンガン。

正面の永塞を攻める際は、左右の岩と木を遮蔽物として利用し、反撃の命中率を下げる。

**敵データ**

| Ⓐ永塞3型(4)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 655 | L.G | シ.16×12 |
| Arm | 410 | L.S | — |
| Leg | 540 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑジーニアム M0(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 820 | Body | マ.11×10 |
| Arm | 579 | L.A | ミ.104×1/6 |
| Leg | 656 | L.A | キ.86×1 |
| B.P | — | R.A | ミ.104×1/6 |
| Skill | — | R.A | グ.88×1/4 |

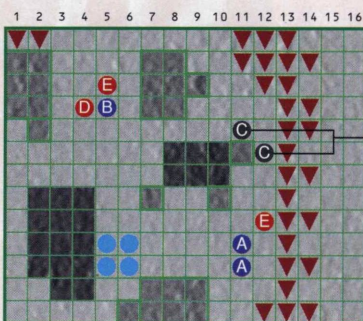
# Mission 35 廈門

勝利条件：敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 9 |
| | 総戦闘回数 | 50 | ターン数 | 9 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | — |

## 高所からの攻撃を行い反撃のダメージを抑えろ

まず右の建物の上に陣取り、相手が登ってこれない状態を作って敵のリーダーを攻撃。高所の有利を十分に生かそう。周辺の敵を排除したら、時計回りに移動しながら残りをせん滅する。

◀敵のスキルさえ発動しなければクリアは実に簡単だ。

※アタッカー3機（またはアタッカー2機とライフル）とガンナー1機で部隊を構成。

奥のガンナー2機は、少なくとも序盤の数ターンは攻めてこない。まずは、リーダー周辺の敵に集中しよう。

### 敵データ

**Ⓐ瞬王1型(3)×2**

| Body | 612 | L.G | マ.15×10 |
|---|---|---|---|
| Arm | 445 | L.S | — |
| Leg | 420 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | アンチDMG40 リベンジⅡ | | |

**Ⓑ瞬王1型(3)×1**

| Body | 612 | L.G | マ.15×10 |
|---|---|---|---|
| Arm | 381 | L.S | — |
| Leg | 420 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

**Ⓒ明天1型(2)×2**

| Body | 525 | L.G | — |
|---|---|---|---|
| Arm | 331 | L.S | ミ.104×1/6 |
| Leg | 360 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | Legブレイク ミサイル乱撃 | | |

**Ⓓ明天1型(2)×1**

| Body | 438 | L.G | — |
|---|---|---|---|
| Arm | 331 | L.S | ミ.104×1/6 |
| Leg | 360 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | パニックショット | | |

**Ⓔ73式特兵車(3)×2**

| Body | 557 | Body | キ.86×1 |
|---|---|---|---|
| Cater | 459 | | |

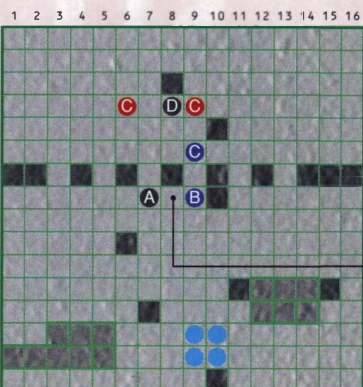
# Mission 36 玉屏

勝利条件：敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 3 | 平均武器レベル | 10 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 80 | NPC残数 | — |

## ローラーダッシュで迅速な移動を

移動力が制限されるマップ。ローラーダッシュで間合いを詰めて、まずレベッカに攻撃を集中。増援出現後は、橋脚を遮蔽物として利用しながら、突出してきた敵を各個撃破すればOK。

◀橋脚の真後ろに入れば、リュウの攻撃も避けられる。

※初期配置の2機のうち、1機を倒すとリュウ率いる常強軍部隊が出現。生き残っている呉龍は戦場から撤退していく。

橋脚の陰に隠れながら、前進してきた相手を迎撃する。なるべく橋のラインから突出しないように戦っていこう。

### 敵データ

**Ⓐグリレゼクス(3)×1**

| Body | 706 | L.G | ラ.98×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 340 | L.S | — |
| Leg | 451 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

**Ⓑウィスク(2)×1**

| Body | 747 | L.G | — |
|---|---|---|---|
| Arm | 471 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 614 | R.G | バ.90×1 |
| B.P | +60 | R.S | — |
| Skill | — | | |

**Ⓒ天動3型(6)×3**

| Body | 696 | L.G | シ.16×12 |
|---|---|---|---|
| Arm | 525 | L.S | — |
| Leg | 629 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

**Ⓓ上帝1型(3)×1**

| Body | 579 | L.G | ラ.98×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 361 | L.S | — |
| Leg | 392 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 人間DMGⅠ 熟練3↑ | | |

# Mission 37 仏山錦香池

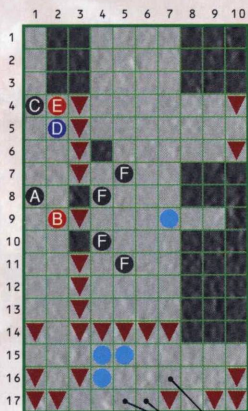
| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 9 | 平均武器レベル | 10 |
| | 総戦闘回数 | 65 | ターン数 | 15 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | — |

## グレネード攻撃のスキを与えずに無力化しよう

ホセ（またはリィ）がヴァンツァーに乗らない状態で登場し、戦場に投入できる機体は3機のみという特殊なステージ。ホセは逃げに徹して、残りの3機で敵と戦うことになる。序盤は、最大の脅威であるグレネードを倒すことに専念。2ターン以内にArmを破壊して無力化するのが理想だ。次に敵の増援の出現地点に布陣した状態を作り、ルドルフかレベッカを倒す。増援部隊が出現したら、グレネードを持つエミリオに密着して集中攻撃。あとは中庭に侵入し、残りの敵を各個撃破していけばOKだ。

◀ホセ（リィ）は家屋の中を通る形で反時計回りに逃走する。

◀出現した時点で、すぐに密着してエミリオに攻撃を集中。

※ガンナー（又はグレネード）1機とアタッカー2機で部隊を構成。グレネードを使用する場合は、格闘武器も装備させる。

リィが仲間の場合、敵の増援の出現地点はプレイヤーキャラの初期配置場所の付近になる。

### CHECK POINT

**リィの方が難易度は低め**

登場する敵そのものに変化はないが、増援が遠方に出現するリィのシナリオの方が難易度は低い。この場合、エミリオはしばらく動いてこないので、焦って攻撃に向かう必要はない。

▲エミリオの射程を避けつつ、中庭の敵を先に排除しよう。

### 敵データ

| Ⓐグリレゼクス(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 496 | L.G | ラ.98×1 |
| Arm | 295 | L.S | — |
| Leg | 342 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | Armブレイク 属防2↑ | | |

| Ⓑウィスク(2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 525 | L.G | — |
| Arm | 331 | L.S | グ.88×1/4 |
| Leg | 432 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 回避2↑ 敵命中2↓ | | |

| Ⓒラオペフィーア (6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 696 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 382 | L.S | — |
| Leg | 576 | R.G | — |
| B.P | +60 | R.S | — |
| Skill | タックルII スタンパンチ | | |

| Ⓓビーネドライ(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 510 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 318 | L.S | — |
| Leg | 420 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | ALLorNO 敵熟練1↓ | | |

| Ⓔウィスク(2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 525 | L.G | — |
| Arm | 386 | L.S | グ.88×1/4 |
| Leg | 504 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓕ歩兵(2)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | 銃.16×1 |

# Mission 38 黄果樹

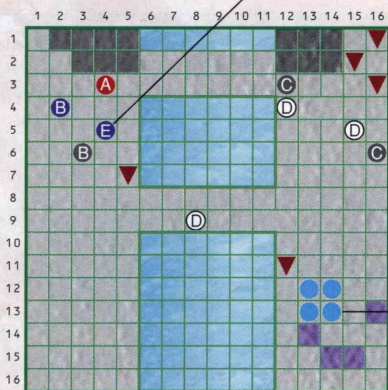
| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 10 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 10 |
| | 平均ダメージ | 95 | NPC残数 | ― |

## ガンナーでHPを削り アタッカーで止めを刺す

敵の4ユニットがグレネード装備している点が脅威。まともに突っ込めば大火傷は免れない。そこでこちらも遠距離攻撃を重視し、ガンナー2、アタッカー2の部隊構成で挑もう。まず初期配置から下がりつつ、ミサイルで前方の輸送車を攻撃。輸送車が前進してきたら、アタッカーのダッシュで止めを刺す。後方の輸送車と前進してくるエミリオ、そしてグレゴリ、ハタリも同様のパターンで仕留める。敵との距離さえ間違えなければ、グレネード攻撃をまったく受けることなく全滅させることが可能だ。

◀ミサイルの消費が増えるので、弾のストックを忘れずに。

◀ハタリ、グレゴリはミサイルのみで倒すつもりで攻めよう。

NPCのリニーを助けることはまず不可能。減点もないので無視してもOKだ。

初期配置からガンナー2機を先頭にして、輸送車に対して射程ギリギリの距離で攻撃をしながら後退する。

### 敵データ

| Ⓐウィスク(2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 613 | L.G | ― |
| Arm | 471 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 504 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑ太塔4型(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 965 | Body | グ.88×1/4 |
| Leg | 772 | Body | キ.86×1 |

| Ⓒ59式輸送車(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 557 | Body | グ.74×1/4 |
| Cater | 540 | | |

| Ⓓ歩兵(2)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

| Ⓔメタンヴァンツァー(4)(NPC) X1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 100 | Body | マ.8×10 |
| Leg | 100 | | |

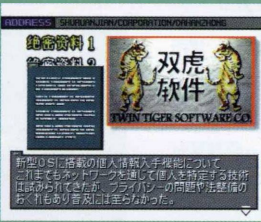
### CHECK POINT
#### 敵も味方もお構いなし

グレネードは便利な武器だが、混戦状態では使いづらい。しかし、CPUは影響範囲に味方がいてもお構いなし。万一逃げられないときは、敵に接近して巻き添えを作るようにしよう。

▲瀕死の味方に、止めの一撃を与えてしまうケースも珍しくはない。

# JBNN TOPICS 4 IN PHILIPPINES

### ウェンの仕事依頼をクリアする方法

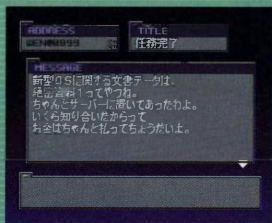
ミッション35終了後、ウェンからユン宛に仕事依頼のメールが届く。クリア方法は右記の通り。両虎ソフトについてはP.214を参照。ただし、ミッション32でクアンユーと会話をしていない場合、ミッション51まで待つことになるので、忘れずに会話しておくこと。

### 両虎ソフトのサーバーにアクセス

パスワード
**CLOT**

◀両虎ソフト(大漢中/企業)で、サーバーにアクセス。パスワードを入力して、一番上にある情報１を閲覧。

### ウェンにメール

ADDRESS WEN@@899
TITLE 任務完了
MESSAGE
新型ＯＳに関する文書データは、
絶密資料１ってやつね。
ちゃんとサーバーに置いてあったわよ。
いくら知り合いだからって
お金はちゃんと払ってちょうだいよ。

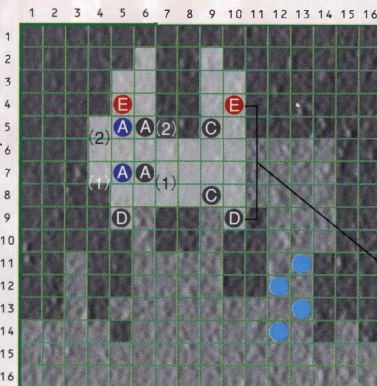
▶情報１を閲覧した後、ウェンへメールを送る。すると、次のインターミッションでウェンから返答が来る。

## Mission 39 嘯天雷関(上層)

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降(砲台を除く) |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 9 |
| | 総戦闘回数 | 70 | ターン数 | 11 |
| | 平均ダメージ | 75 | NPC残数 | — |

### 下段まで敵を引き寄せ各個撃破に努めよう

まず、手前の100mm砲をミサイルで攻撃しながら、敵のミサイルの射程外まで後退。向かってくるヴァンツァーを迎撃する。武徳の攻撃には反撃を控え、シールドでダメージを軽減。

◀先制攻撃ができるように、敵との距離を調節しよう。

※アタッカー（好みでファイターが混じってもOK）３機にガンナー１機で部隊を編成。

４ヵ所の砲台を壊すとボーナスポイントが加算される。最後のヴァンツァーを倒す前に、なるべく多くの砲台を破壊すること。

### 敵データ

| Ⓐ武徳3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 644 | L.G | パ.90×1 |
| Arm | 438 | L.S | — |
| Leg | 503 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 格闘力UPⅢ(1) 絶対先攻Ⅱ(2) | | |

| Ⓑ武徳3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 760 | L.G | パ.90×1 |
| Arm | 525 | L.S | — |
| Leg | 576 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 格闘力UPⅢ(1) 絶対先攻Ⅱ(2) | | |

| Ⓒ上帝1型(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 496 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 309 | L.S | — |
| Leg | 342 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓓ100mm砲(0)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 492 | Body | キ.103×1 |

| Ⓔ雲雀42型(0)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 492 | Body | ミ.124×1 |

# Mission 40 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 哮天雷関（第一層）

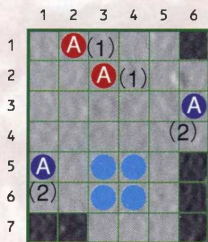
| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 9 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 100 | NPC残数 | — |

## 制圧力重視の編成で混戦を速やかにクリア

哮天雷関内部に侵入する和輝のチームは、狭い場所のでの混戦が続くことになる。そのためミサイルやライフルなどの遠距離で効果を発揮する武器よりも、制圧力に優れたショットガンやマシンガン、あるいは格闘武器などの方が戦いやすい。少々極端だが、遠距離武器は携行せず、アタッカーとファイターのみの構成で挑んでみよう。ちなみに、このマップでの敵はライフル装備のヴァンツァーのみ。1機づつ攻撃を集中すれば、クリアは難しくない。射程外からの攻撃に備えてシールドを装備しておこう。

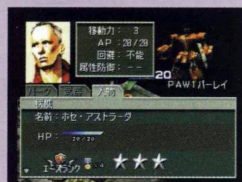
◀平均ダメージの制限が緩いので、反撃を積極的に行おう。

◀命中率を稼ぐために、密着状態での攻撃を心がけよう。

※敵は耐炎熱と耐貫通属性の2種類なので、ショットガンや格闘武器での攻撃が効果的。

※最初から密集状態なので、どこから攻めても大きな差はない。ただ、反撃の効率を考えるなら、正面の敵から攻めるのがオススメ。ポイントは火力を集中して速やかに敵の数を減らすことだ。

### CHECK POINT

**育成はまめに**

2チーム同時投入となる哮天雷関では、戦力が寄せ集めになりがち。普段使用しないキャラに、シミュレーターで必要最低限の武器レベルとスキルを習得させてから作戦を開始しよう。

▲反撃能力を高めるために、APは少なくとも20以上は欲しいところ。

**敵データ**

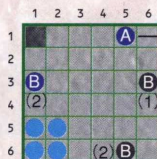
| Ⓐ上帝1型(3) ×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 706 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 440 | L.S | — |
| Leg | 392 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | Legブレイク(1)　敵命中2↓(2) | | |

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 9 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 100 | NPC残数 | ― |

## 武器の異なるランを真っ先に集中攻撃

まず火炎放射器を装備しているランを攻める。射程外からショットガンやマシンガンを撃ちこみ、なるべく速いターンで無力化させよう。あとは、残った敵を各個撃破していけばOKだ。

◀スキルが発動すると厄介なので、ランへの反撃は控える。

ランの駆る鉄騎は新登場のヴァンツァーだが、シナリオが進むとショップでも入手可能だ。無理に捕獲する必要はない。

※ラン以外の3機には、なるべく密着状態で攻撃を行って命中率を稼いでいこう。

**敵データ**

| Ⓐ鉄騎4型(5) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 798 | L.G | 火.24×11 |
| Arm | 444 | L.S | ― |
| Leg | 494 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | 敵属防無効 堅守後攻Ⅱ | | |

| Ⓑ上帝1型(3) ×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 706 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 440 | L.S | ― |
| Leg | 392 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | Legブレイク(1) 敵命中2↓(2) | | |

# 哮天雷関（第一層）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 9 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 100 | NPC残数 | ― |

## Legブレイクを持つ敵から先に倒す

ターン制限があるが、元々混戦なので時間はそれほど気にする必要はない。敵は全員格闘タイプ。パーツ破壊の危険があるケース以外は、積極的に反撃を行って戦闘回数の短縮に努めよう。

◀必ず接近戦になるので、火炎放射器が生きるステージだ。

Legブレイクのスキルを所持している左側の2機から攻める。無理に密着せず、射程外からの攻撃で反撃を封じ込めよう。

右手前のファイターは、自分からは積極的に攻めてこないので最後にまわそう。

**敵データ**

| Ⓐ武徳3型(6) ×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1053 | L.G | パ.90×1 |
| Arm | 613 | L.S | ― |
| Leg | 660 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | Legブレイク(1) 敵命中2↓(2) | | |

WORLD SYSTEM TACTICS NETWORK DATA

# Episode of EMA DAHANZHONG 大漢中後編

**M1** 日本警察2
共用メール 感謝状のメールと金400

**M2** 和輝
小池英一2
日防軍組織図パスワード

**M3** リニー
バリラー総帥2
活躍を激励

**S1** ジュウンと会話
海上油田プラント P.235

**F1** 華蓮団兵士と会話
上海鋼鉄公司 P.214

SHOP 1

## ヴァンツァーのパワーアップ

上海侵攻の前に、ヴァンツァーをパワーアップさせておこう。武漢ショップではHPの改造レベルを6に、その他の改造レベルを3にできる。新しいパーツや武器もあるので、チェックしておくのを忘れないようにしよう。

### 販売リスト　改造 6レベル×3レベル

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| 来迎1型 | WAP | 344 | 12式打手 | ナックル | 130×1 |
| 上帝1型 | WAP | 269 | 13式打棒 | ロッド | 96×1 |
| 鉄騎4型 | WAP | 287 | 恵達3型 | マシンガン | 18×10 |
| 武徳3型 | WAP | 206 | 衝塔3型 | ショットガン | 19×12 |
| 7式力組装 | バックパック | 60 | 老象3型 | ライフル | 98×1 |
| プラシッド | バックパック | 60 | 火要3型 | 火炎放射 | 28×4 |
| COMB603 | コンピュータ | 6/中↑↓ | 重防盾 | シールド | 70%/6 |
| COMB654 | コンピュータ | 6/中↓↑ | 知更鳥50型 | ミサイル | 124×1 |
| COM6 | コンピュータ | 6 | | | |

EVENT 1

## 和輝の部隊に一軍を用意

和輝とエマで戦力を二分するが、基本的には和輝の部隊が一軍だ。和輝は近接戦闘が強いタイプを、エマは長距離攻撃が強いタイプをメインに部隊を組むといい。戦力に不安がある場合は、シミュレーターで訓練しておこう。

▲全員がガンナーなど、極端な組み合わせは避けよう。

Mission 47へ

SHOP 2

## パーツを整備せよ

華蓮団と別れて行動する前に、ヴァンツァーの点検をしよう。改造よりも、武器やリペアパーツ、弾丸などの補給が中心となる。備えあれば憂いなしだ。

▲商品は武漢ショップと何も変化はない。

### セットアップ例

**和輝**

| 部位 | パーツ | 部位 | パーツ |
|---|---|---|---|
| Body | 明天1型 | L.G | 重防盾 |
| L.Arm | 瞬王1型 | L.S | — |
| R.Arm | 瞬王1型 | R.G | 衝塔3型 |
| Leg | 鉄騎4型 | R.S | — |
| BP | 7式力組装 | | |
| Skill | AP3割Cut、弾数UPⅠ×5 | | |

**亮五**

| 部位 | パーツ | 部位 | パーツ |
|---|---|---|---|
| Body | 来迎1型 | L.G | 重防盾 |
| L.Arm | 永塞3型 | L.S | — |
| R.Arm | 永塞3型 | R.G | 恵達3型 |
| Leg | キャセルM2 | R.S | — |
| BP | BX056 | | |
| Skill | AP3割Cut、弾数UPⅡ、弾数UPⅢ | | |

**エマ**

| 部位 | パーツ | 部位 | パーツ |
|---|---|---|---|
| Body | ドレーグM2C | L.G | — |
| L.Arm | 明天1型 | L.S | 知更鳥50型 |
| R.Arm | キャセルM2 | R.G | 重防盾 |
| Leg | キャセルM2 | R.S | — |
| BP | BX002 | | |
| Skill | 人間DMGⅠ×5、チャフ | | |

Mission 51 から

▲列車で市内に侵攻し、そのままラーヴヌイ大使館を目指す。

▲待ちかまえる敵。こちらの行動は、リュウに読まれていた!?

EVENT 2

## エマが戦線離脱

ここまで生死をともにしてきたエマが、ルカーヴによって捕らえられてしまい、一時的に戦線を離脱することになる。主力キャラとして育ててきたならば、この先はメンバーの選定に悩まされることになるだろう。

▲エマとアリサがルカーヴによって連れ去られた！

日本帰還編へ

P.136

# Mission 43

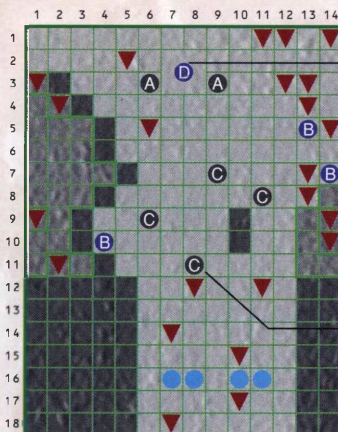
**勝利条件** 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 武漢長江大橋

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 10 | 平均武器レベル | 12 |
| | 総戦闘回数 | 60 | ターン数 | 10 |
| | 平均ダメージ | 80 | NPC残数 | — |

### 盾を装備して衝撃耐性に し、手近な敵から潰す

近くの戦車から順に壊し、奥に配置された大型ヴァンツァーが動きだしたら、そちらを優先的に破壊しにいく。ミサイルを装備したヴァンツァーは、残り弾数が少なければ、後回しにしよう。

◀格闘タイプなので、隣接せず離れて攻撃するといい。

尼龍1型が動きだしたら、優先的に攻撃すること。

こいつから、近い順に倒していく。隣接していれば、反撃を受けないぞ。

**敵データ**

| Ⓐ天動3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 798 | L.G | ナ.109×1 |
| Arm | 525 | L.S | — |
| Leg | 741 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ来迎1型(2)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 563 | L.G | — |
| Arm | 386 | L.S | ミ.104×1/6 |
| Leg | 504 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| ⒸBT02クアラベ(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 656 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 540 | | |

| Ⓓ尼龍1型(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1280 | Body | ナ.130×1 |

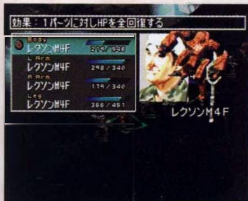
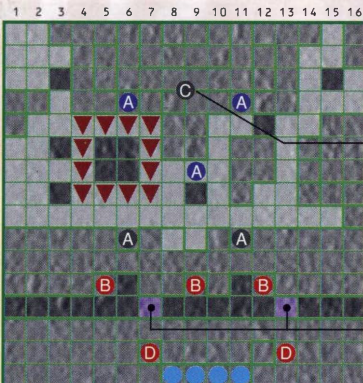
# Mission 44

**勝利条件** 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 武漢補給基地

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 9 | 平均武器レベル | 12 |
| | 総戦闘回数 | 60 | ターン数 | 11 |
| | 平均ダメージ | 110 | NPC残数 | — |

### 橋の完成を待ち、一気に 乗り込んで全滅させろ

序盤は橋がかかるまで、じっくり待つ。最悪どちらか一体だけ守ればいい。橋がかかったら、城壁の上の42式複装銃を破壊し、ミサイルを使って太塔4型を相手の射程の外から倒しておこう。

◀破壊されそうな味方機は、リペアを使って修理しよう。

太塔4型の射程外からできるだけ多くのダメージを与えておきたい。

この位置で、橋がかかるまで応戦する。

**敵データ**

| Ⓐ来迎1型(2)×5 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 563 | L.G | — |
| Arm | 386 | L.S | ミ.104×1/6 |
| Leg | 504 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ42式複装銃(0)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 579 | Body | マ.15×10 |

| Ⓒ太塔4型(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 965 | Body | ク.88×1/4 |
| Leg | 772 | Body | キ.86×1 |

| Ⓓレクソン M4F(3)(ジュウン・NPC)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 546 | L.G | ラ.98×1 |
| Arm | 340 | L.S | — |
| Leg | 451 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

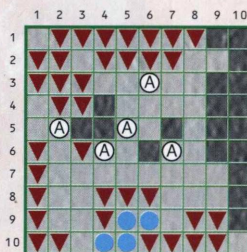
## Mission 45　ポーヤン湖

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| なし | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 13 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 3 | NPC残数 | — |

### 相手を囲いこみ、1人ずつ確実に倒していく

ヴァンツァーには乗らず、人間で戦うことになる。バックパックのリペアなども当然使えない。全員で敵を1人ずつ包囲し、味方の残りHPに注意しながら、確実に倒していこう。

◀相手の反撃を考え、残りHPの高い味方から順に攻撃する。

敵データ

| Ⓐパイロット(2)×5 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 10 | Body | 銃.16×1 |

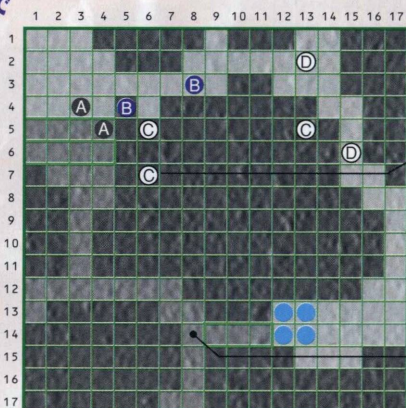
## Mission 46　黄山

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 9 | 平均武器レベル | 9 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 11 |
| | 平均ダメージ | 100 | NPC残数 | — |

### 射程距離の長い武器でヘリを先に倒せ

環状になっている足場を時計回りに移動しつつ、敵を倒していく。射程の長いミサイルなどで、ヘリを先に落とそう。シールドを装備した永塞は、接近戦でパーツを破壊してしまう。

◀ミサイルで攻撃してくるヘリを先に落とすと、後が楽だ。

敵データ

| Ⓐ永塞3型(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 931 | L.G | シ.19×12 |
| Arm | 583 | L.S | — |
| Leg | 768 | R.G | 盾.70%/6 |
| B.P | 30 | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ来迎1型×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 662 | L.G | — |
| Arm | 471 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 614 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 リバースLow | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ気旋6型(4)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 546 | Body | マ.15×10 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |

| Ⓓ歩兵(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

# Mission 47 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

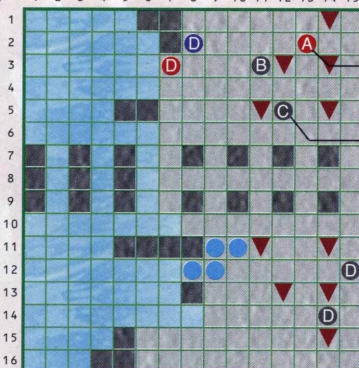
## 南京長江大橋

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 13 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 10 |
| | 平均ダメージ | 120 | NPC残数 | — |



### 分散して、グレネードの被害を最小限におさえろ

耐貫通を3体と耐衝撃を1体を用意する。手近な装甲車から倒すのだが、この時グレネードをくらわないように分散して移動する。その後装甲車を倒し、耐衝撃機でラオペフィーアを倒そう。

◀グレネードを避けるために、固まらないように移動しよう。

対衝撃設定の機体で攻め、他の機体も援護にまわろう。

こいつのグレネードがクセモノだ。

**敵データ**

| Ⓐラオペフィーア(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 974 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 578 | L.S | — |
| Leg | 806 | R.G | 盾.70%/4 |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | タックルⅡ | スタンパンチ | |

| Ⓑビーネドライ(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 870 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 542 | L.S | — |
| Leg | 716 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | ALLorNO | 敵熟練1↓ | |

| Ⓒウィスク(2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 747 | L.G | — |
| Arm | 471 | L.S | グ.88×1/4 |
| Leg | 614 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓓ20式装甲車(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 454 | Body | マ.15×10 |
| Wheel | 381 | | |

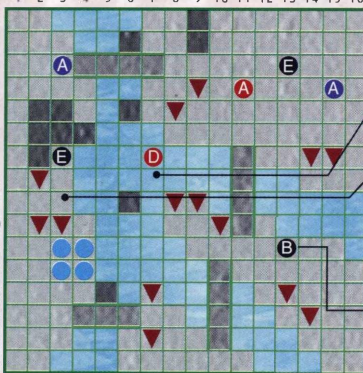
# Mission 48 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 黄山（農村）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 9 | 平均武器レベル | 9 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 90 | NPC残数 | — |

### 多少のダメージは覚悟し、短期決戦を心がけよう

マシンガン、ショットガン、ライフル、ミサイルをバランスよく装備する。Legは川を渡れるホバーが有利だ。時計回りに移動し、基本通り1体ずつ確実に破壊していく。シールドは控えめに。

◀ダメージ覚悟でシールドを使わず、反撃して短期決戦へ。

Legがホバーなら一気に川を渡れる。他の機体と離れすぎないように注意。

時計回りに進軍し、一機ずつ確実に倒していく。

敵のフェイズ開始と同時に輸送車からⒸの歩兵2人が現れる。

**敵データ**

| Ⓐ来迎1型(2)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 563 | L.G | — |
| Arm | 386 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 504 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ59式輸送車(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 656 | Body | グ.74×1/4 |
| Cater | 540 | | |

| Ⓒ歩兵(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

| Ⓓ気旋6型(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 474 | Body | マ.15×10 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |

| Ⓔ20式装甲車(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 386 | Body | マ.15×10 |
| Wheel | 324 | | |

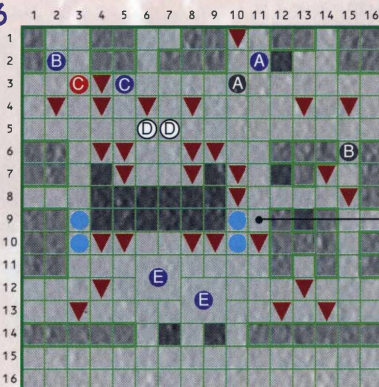
## Mission 49 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 南京市政府

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 13 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 65 | NPC残数 | — |

### レベルの高い武器を装備して早めに片づけろ

左側の移動力のあるユニットを配置し、合流させて1体ずつ倒す。兆竜4型、永塞3型、歩兵、54式兵車、の順に倒し、最後に残った兆竜4型を破壊する。味方のヘリは、特に気にしなくてもいい。

◀ビルの上から攻撃すると、効率よく敵を倒せる。

**敵データ**

| Ⓐ永塞3型(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 931 | L.G | シ.12×12 |
| Arm | 583 | L.S | — |
| Leg | 768 | R.G | — |
| B.P | 30 | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ兆竜4型(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1135 | Body | マ.13×10 |
| Leg | 908 | Body | ミ.104×1/2 |
| | | Body | ミ.104×1/2 |

| Ⓒ54式兵車(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 771 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 635 | | |

| Ⓓ歩兵(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

| Ⓔ上風5型K(4)(NPC)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 771 | Body | マ.13×10 |

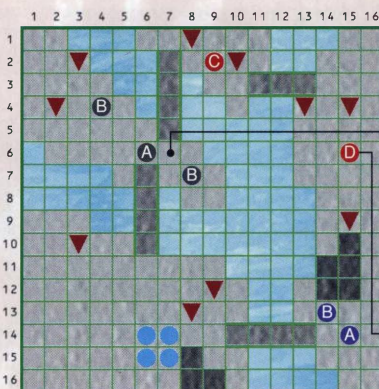
## Mission 50 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 黄山(農村)

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 9 | 平均武器レベル | 13 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 100 | NPC残数 | — |

### グレネードを撃つ輸送車を先に倒しておこう

武器は貫通、炎熱、衝撃をバランスよく装備する。Legはホバーが有利だ。ミサイルやグレネードなど射程の長い攻撃をしてくる敵を先に倒す。初期位置から右まわりに、順に倒していこう。

◀射程距離の長い相手は、ミサイルで先に倒すといい。

シールドを装備しているので、攻撃を待って反撃した方が効率よくダメージを与えられる。

敵のフェイズ開始と同時に、輸送車からⒺの歩兵が2人出現する。

**敵データ**

| Ⓐ来迎1型(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 563 | L.G | — |
| Arm | 386 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 504 | R.G | 盾.70%/6 |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ20式装甲車(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 454 | Body | マ.15×10 |
| Wheel | 381 | | |

| Ⓒ気旋6型(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 474 | Body | マ.15×10 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |
| | | Body | ミ.104×1/4 |

| Ⓓ59式輸送車(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 771 | Body | グ.74×1/4 |
| Cater | 635 | | |

| Ⓔ歩兵(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

# Mission 51 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 新上海空港

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 14 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 85 | NPC残数 | ― |

### バーニアと移動力を強化し、建物の上から攻めろ

まず建物に登れる機体は屋根に上がり、29式装甲車を攻撃する。残りの機体は伏特式列車に密着して攻める。ウィスクは1マスだけ距離をあけて攻撃すれば安全だ。

◀建物に登ると、地上からの攻撃をほぼ無効化できる。

敵データ

| Ⓐグリレゼクス(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 800 | L.G | ラ.98×1 |
| Arm | 390 | L.S | ― |
| Leg | 517 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | Armブレイク 属防2↑ | | |

| Ⓑウィスク(2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 747 | L.A | ― |
| Arm | 471 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 614 | R.G | パ.108×1 |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ミサイル乱撃 敵命中2↓ | | |

| Ⓒ20式装甲車(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 454 | Body | マ.15×10 |
| Wheel | 381 | | |

| Ⓓ伏特式列車(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1153 | Body | ミ.104×1/8 |
| Leg | 908 | Body | グ.88×1/4 |
| | | Body | キ.86×1 |

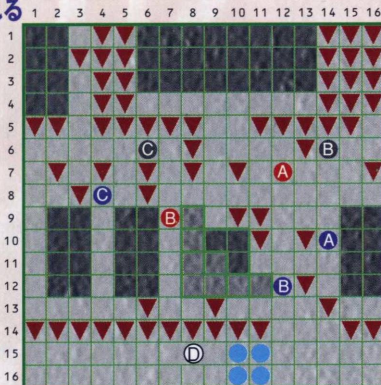
# Mission 52 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## ラーブヌイ大使館（前）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 14 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 95 | NPC残数 | ― |

### 建物に登ってしまえば有利に戦局を進められる

まずは建物に登って、ライフルを装備した上帝1型を倒す。壁虎1型にも、ミサイルで攻撃しておこう。建物の上にいる限り、近接攻撃型の武徳3型は怖くない。一方的に攻撃して倒せる。

◀初期位置横の伏特式列車は乗り込んで使うことができる。

敵データ

| Ⓐ武徳3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 895 | L.G | パ.108×1 |
| Arm | 747 | L.S | ― |
| Leg | 760 | R.G | パ.108×1 |
| B.P | 30 | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑ上帝1型(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 706 | L.G | ラ.98×1 |
| Arm | 498 | L.S | ― |
| Leg | 451 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓒ壁虎1型(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1135 | Body | ナ.130×1 |
| Leg | 908 | Body | ミ.104×1/4 |

| Ⓓ伏特式列車(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 980 | Body | ミ.104×1/8 |
| Leg | 772 | Body | グ.88×1/4 |
| | | Body | キ.86×1 |

## Mission 53 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

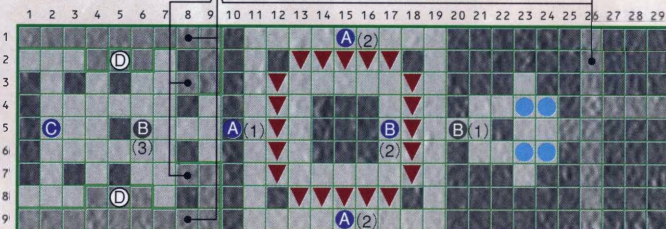
# ラーブヌイ大使館（内部）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 14 |
| | 総戦闘回数 | 65 | ターン数 | 15 |
| | 平均ダメージ | 65 | NPC残数 | ― |

### すべての機体の耐性を耐貫通にして戦え

すべての機体を耐貫通にし、シールドを装備させる。壁や柱を利用して優位な位置で戦い、リュウが出現したら、そちらを集中的に攻撃する。リュウを倒してしまえば、残敵を掃討するだけだ。

▲リュウが行動を開始したら、集中攻撃で先に倒してしまえ。

この部分にはヴァンツァーでは入れない。

**敵データ**

| Ⓐ武徳3型(6)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 895 | L.G | パ.108×1 |
| Arm | 747 | L.S | ― |
| Leg | 760 | R.G | パ.108×1 |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | タックルⅢ(1) 絶対先攻Ⅱ(2) | | |

| Ⓑ上帝1型(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 800 | L.G | ラ.98×1 |
| Arm | 498 | L.S | ― |
| Leg | 451 | R.G | ― |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | ― |
| Skill | 堅守後攻Ⅱ(1) 回避2↑(2) 包囲射撃(3) | | |

| Ⓒ上帝1型(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 800 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 498 | L.S | ― |
| Leg | 451 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | 包囲射撃 熟練1↑ | | |

| Ⓓナンバー(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

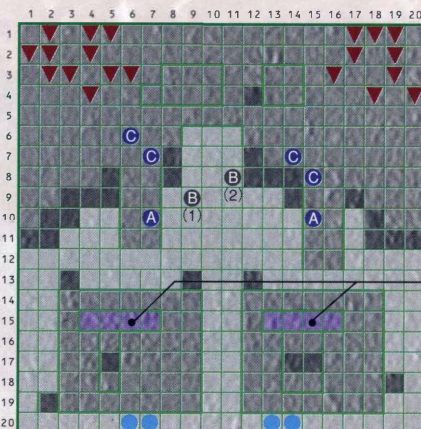
## Mission 54 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 塩城ミサイル基地跡

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 14 |
| | 総戦闘回数 | 55 | ターン数 | 11 |
| | 平均ダメージ | 90 | NPC残数 | ― |

### 高台に立って格闘攻撃を無効化

すべての機体を耐貫通にし、シールドを装備させておく。シールドリペアがあれば万全だ。まずは高台に上がって冷河1型を倒し、54式兵車は密着して倒す。瞬王より54式を優先しよう。

◀部隊を合流させ、高台に上がって優位に立とう。

ここに4機並んで入ってしまえば、かなり有利になる。

**敵データ**

| Ⓐ冷河1型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1187 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 747 | L.S | ― |
| Leg | 983 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | 格闘力UPⅢ | | |

| Ⓑ瞬王1型(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 870 | L.G | マ.15×10 |
| Arm | 542 | L.S | ― |
| Leg | 554 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | 弾数UPⅢ(1) スナイプBody(2) | | |

| Ⓒ54式兵車(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 656 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 540 | | |

## Mission 55 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

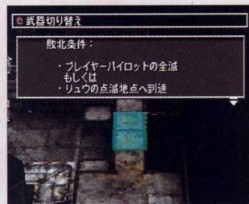
# 塩城ミサイル基地跡（内部）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 15 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 11 |
| | 平均ダメージ | 115 | NPC残数 | ― |

### ルカーヴを倒した後にリュウが登場する

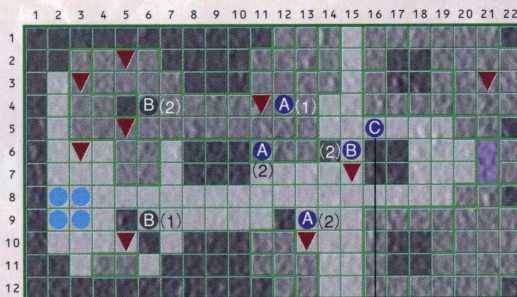
全機体を耐衝撃にしシールドを装備させるが、使用はほどほどに。まず近くの瞬王１型を炎熱武器で倒し、冷河1型を各個撃破した後、瞬王にのるルカーヴに集中攻撃を仕掛ける。

◀リュウが点滅地点に入ると敗北。先回りして速攻で倒せ。

ルカーブを倒すと、ここにリュウが出現する。あらかじめ先回りしておくといい

敵データ

| Ⓐ冷河1型(6)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1187 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 747 | L.S | ― |
| Leg | 983 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | 格闘力UPⅢ (1) アンチブレイク(2) | | |

| Ⓑ瞬王1型(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 870 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 542 | L.S | ― |
| Leg | 554 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | スナイプArm(1) スナイプBody(2) 堅守後攻Ⅱ(2) | | |

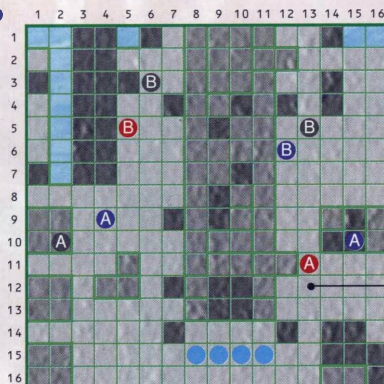
| Ⓒ上帝1型(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 579 | L.G | ラ.98×1 |
| Arm | 361 | L.S | ― |
| Leg | 392 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

## Mission 56 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 連雲港（軍艦解体所）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 15 |
| | 総戦闘回数 | 50 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 65 | NPC残数 | ― |

### ダッシュを使いターン数を抑える

4機中2機はアタッカーにしてマップ右上へ向かわせ、右側の敵を攻撃。残る2機はガンナーにして初期設定位置からアタッカーを援護。右側を掃討したらユニットを合流させ、左の敵を倒そう。

◀ターン数をおさえるために1体ずつ確実にしとめよう。

ダッシュを使って直線的に移動し、素早く反対側へ移動しよう。

敵データ

| Ⓐグラップル M1(6)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 918 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 779 | L.S | ― |
| Leg | 871 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑレクソン M4F(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 626 | L.G | ラ.98×1 |
| Arm | 390 | L.S | ― |
| Leg | 517 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

Episode of EMA

# OCU JAPAN 日本帰還編

M1 和輝 ジュン＆メイリン1

M2 ユン ウー2 写真付きのメール

SHOP 1

## 長距離武器を購入しよう

ヤンと会話すると、新しいパーツやコンピュータを購入できるようになる。ミッション57では長距離武器以外だと戦闘に不利なので、ここで用意しておくこと。

◀ミサイルやライフルを購入しておきたい。

## 販売リスト HP7レベル×4レベル

| パーツ | 種別 | 性能 | パーツ | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| ビーネドライ | WAP | 254 | COMB652 | コンピュータ | 6/大↑↓ |
| ラオペフィーア | WAP | 206 | COMC554 | コンピュータ | 6/小↓↑ |
| ウィスク | WAP | 344 | COMG10 | コンピュータ | 6/入手UP |
| グリレゼクス | WAP | 269 | COM6 | コンピュータ | 6 |

## セットアップ例

**エマ**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | ウィスク | L.G | ハードブロウ |
| L.Arm | 明天1型 | L.S | 知更鳥50型 |
| R.Arm | キャセルM2 | R.G | 重防盾 |
| Leg | キャセルM2 | R.S | ー |
| BP | BX002 | | |
| Skill | チャフ、人間DMGⅠ、ランダムブレイク | | |

**デニス**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | ウィスク | L.G | 重防盾 |
| L.Arm | 永塞3型 | L.S | ー |
| R.Arm | 明天1型 | R.G | 老虎3型 |
| Leg | キャセルM2 | R.S | ー |
| BP | BX056 | | |
| Skill | AP3割Cut、属防1↑、ランダムブレイク | | |

M3 和輝 桐生悠一4 日防軍情報部パスコード

M4 エマ タン・リシアン2

M5 ホセ ランフォン2

M6 マーカス チャン1

M7 マーカス スーザン4

へ

Mission 59 から

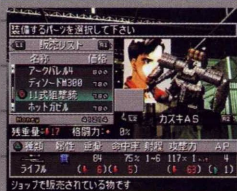
## Mission 60 敵部隊の裏をかけ

和輝
リェンホワ1

M11
デニス
シビル9

SHOP 2

### 最強の武器と最高の改造

ここで最強の武器が揃い、改造も最大まで行える。お金の許す限り、ヴァンツァーを改造しておこう。HP改造を最大まで行うと、アイテムによる回復の必要が低くなる。出力バックパックで戦闘力を高める、というのも手だ。

▲購入費用に余裕があれば、いろいろな武器を買っておこう。

### 販売リスト　HP 7レベル× 4レベル

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| 108式 強警 | WAP | 220 | フェタルバスター | ナックル | 156×1 |
| BX090 | バックパック | 8 | ビーナス | ロッド | 115×1 |
| BPT9MAX | バックパック | 90 | 22式打針 | パイルバンカー | 118×1 |
| | | | アークバレル4 | マシンガン | 21×10 |
| | | | ディソードM300 | ショットガン | 22×12 |
| | | | 11式狙撃銃 | ライフル | 117×1 |
| | | | ホットガゼル | 火炎放射 | 33×4 |
| | | | SN-107G | シールド | 90%/4 |
| | | | ヴィルトGGR | グレネード | 126×1 |
| | | | バジャリガー | ミサイル | 148×1 |

## Mission 61 傭兵部隊を迎え撃て

EVENT 1

### 和輝の部隊に一軍を集中

ここで和輝と亮五の2部隊に分かれる。基本的には和輝の部隊に強いメンバーを集中。亮五の方に現れる敵は戦車ばかりで、さほど強くないので二軍を当てよう。

◀レベルが低くても、十分対応できるはずだ。

S1 滝口との会話
南京政府 P.235

## Mission 62 後方から日防軍を叩け

## Mission 63 沖縄へ移動せよ

P.143

# Mission 57 日本領海

勝利条件 9ターンの間、防戦

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 10 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | — |

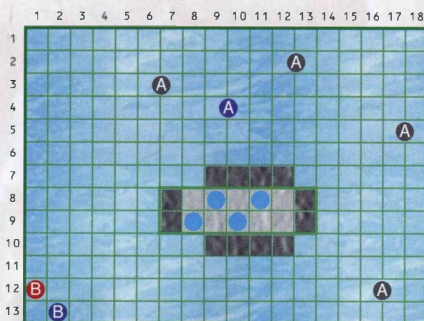
## 射程の長い武器を装備して耐えろ

狭い船上で戦う。射程距離の長い武器を装備していないと不利だ。ライフルやミサイルを装備し、手近な敵から各個撃破していこう。9ターンが過ぎると自動的にクリアとなる。その前に敵を7体倒さないと、プラチナを得ることができないので注意しよう。

◀射程距離の長い武器がないと、防戦一方になってしまう。

### 敵データ

| ⒶMMG3号艇(3)×5 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 907 | Body | ミ.124×1/6 |
| | | Body | マ.18×10 |

| Ⓑオーシャンハーン(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 626 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |

# JBNN TOPICS 5 IN PHILIPPINES

## ハッタの仕事依頼をクリアする方法

ミッション37終了後、ハッタからユン宛に仕事依頼のメールが届く。クリア方法は右記の通り。その際に必要となるピカレスクはサイナミックソフト(P.218)から、コードセキュリティ21はアーマードキンカクジ(P.207)からあらかじめダウンロードしておくこと。

### ロースパイトからアジア地図をダウンロード

◀ロースパイト(P.210)からアジア地図をダウンロード。この地図が、スペンダーに盗まれた計画書である。

### アジア地図をピカレスクで画像解析

▶アジア地図をピカレスクで画像解析すると、スリーリバーズに変化。暗号化してハッタにメールを送る。

# Mission 58 多良岳測候所

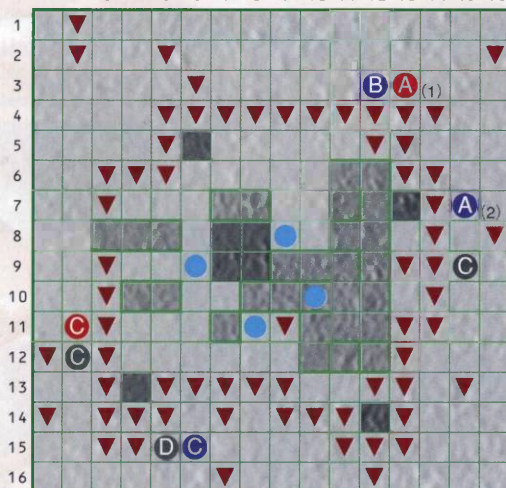
**勝利条件** 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 55 | ターン数 | 12 |
| | 平均ダメージ | 110 | NPC残数 | ― |

## 大ダメージを与えられる機体を用意しておこう

ビーム砲を装備した112式法春が初登場する。ビーム砲は無属性なので、耐性を対応させられない。ミサイルの集中砲火で、最初に倒してしまおう。ビームを撃たれた時は、シールドで確実に防御しておく。112式法春を倒したら、大ダメージを与えられるようにセットアップした機体をキャセルM2にぶつけ、他の機体でバックアップする。あとはセオリー通りに、１体ずつ確実に撃破していこう。もし柵があって通れないようなら、バックアップにまわった機体で破壊してから行動させるようにする。

◀ミサイルを使って、最初に法春を倒してしまうといい。

◀ビーム砲はきっちり防御しないと、痛い目を見てしまう。

## CHECK POINT

### 接近戦がカギ

両手にナックルを持ち、ダブルパンチなど攻撃力の上がるスキルを持たせ、発動率の高いコンピュータを持つ機体を1体用意する。他の機体は、こいつのサポートにまわらせよう。

▲スキルの発動は運まかせだが、できるだけの準備はしておきたい。

**敵データ**

| Ⓐキャセル M2(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1053 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 662 | L.S | ― |
| Leg | 871 | R.G | 盾.70%/6 |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | 包囲格闘(1) シールドAtkⅡ(2) | | |

| Ⓑ111式　春陽(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 979 | L.G | ラ.117×1 |
| Arm | 448 | L.S | ― |
| Leg | 718 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | DMGFix200　Armブレイク | | |

| Ⓒ111式　春陽(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 800 | L.G | ラ.117×1 |
| Arm | 390 | L.S | ― |
| Leg | 608 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | 敵命中2↓ | | |

| Ⓓ112式　法春(5)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1198 | L.G | ビ.250×1 |
| Arm | 768 | L.S | ― |
| Leg | 1024 | R.G | ― |
| B.P | リバースMax リペアMax×2 | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

## Mission 59 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

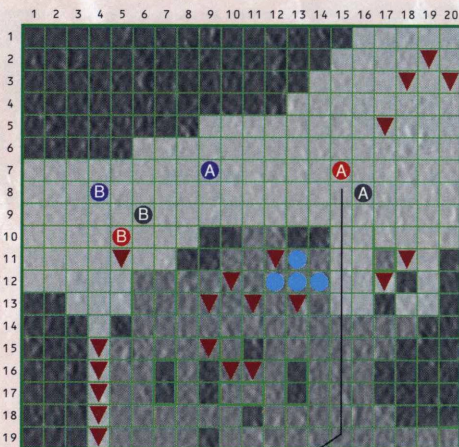
# 酒天童子山

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 100 | NPC残数 | — |

### それぞれがレベルの高い武器を装備して戦おう

レベルの高い武器とシールドを装備しておけば、特に問題はない。耐性は対貫通がいいだろう。敵もシールドを装備しているので、相手の射程内から攻撃して反撃を誘い、APを使い切らせるのだ。APが切れた相手には、遠慮なくミサイルをたたき込んでやろう。

◀109式炎陽のミサイルは、シールドできっちり防御する。

防御を完璧に行い攻撃を待って反撃を当てる。

敵データ

| Ⓐ110式 陣陽(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 771 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 481 | L.S | — |
| Leg | 635 | R.G | 盾.70%/6 |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ109式 炎陽(2)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 662 | L.G | — |
| Arm | 417 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 640 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 リバースMax | R.S | — |
| Skill | — | | |

## Mission 60 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 長浜町

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | — |

### 全機体を耐貫通属性にし敵車両部隊を全滅させる

戦闘回数が増えやすいので、まず部隊を合流させ、マップ左にいるミサイルを装備した109式炎陽を最初に倒す。できるだけ屋根の上から攻撃し、射程距離の長い敵から順番に倒そう。

最初にミサイルを装備した炎陽を倒してしまおう。

◀キャセルM2は、1マスあけて攻撃すると反撃されない。

敵データ

| Ⓐキャセル M2(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1238 | L.G | ナ.156×1 |
| Arm | 662 | L.S | — |
| Leg | 871 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | タックルⅡ | | |

| Ⓑ111式 春陽(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 979 | L.G | ラ.117×1 |
| Arm | 448 | L.S | — |
| Leg | 718 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 敵命中無効(1) DMGFix200(2) Armブレイク(2) | | |

| Ⓒ109式 炎陽(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 762 | L.G | — |
| Arm | 480 | L.S | ミ.124×1 |
| Leg | 756 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | — |
| Skill | パニックショット | | |

# Mission 61 阿蘇山

勝利条件: 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | — |

## 全機体を耐貫通属性にし敵車両部隊を全滅させる

敵のすべてが車両という、やや変わったステージ。ショットガンなどの衝撃武器と、マシンガンなどの貫通武器を装備させておけば問題ない。車両はマップ右下方向へ進んでいくので、後ろから順に倒していこう。最後に、後ろから追ってくる装甲車を倒す。

▶特に難しいことはない。ひとつずつ、確実に倒していこう。

敵データ

Ⓐ09式 装甲車(3)×3

| Body | 630 | Body | マ.11×10 |
|---|---|---|---|
| WHeel | 529 | | |

ⒷBT02クアラベ(3)×4

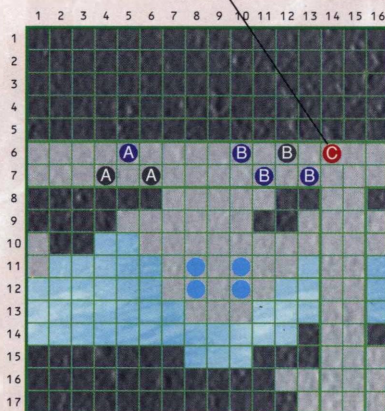
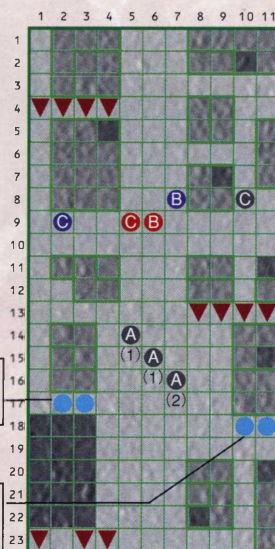
| Body | 1071 | Body | キ.72×1 |
|---|---|---|---|
| Cater | 882 | | |

Ⓒセキダ アンティ(3)×1

| Body | 466 |
|---|---|
| WHeel | 315 |

# Mission 62 大牟田市

勝利条件: 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 95 | NPC残数 | — |

## 全機耐貫通にし、ミサイルはシールドで防ぐ

左側の初期位置の2体は屋根づたいに上へ移動し、オーシャンハーンを倒す。右側の2体は貫通武器を装備して、111式春陽を倒しにいこう。できるだけ屋根の上から攻め、相手の命中率を下げたい。最後に、先に手のあいた機体で、残った09式装甲車を倒す。

◀ビルの高さを利用して、相手の命中率を下げてしまおう。

敵データ

Ⓑ09式 装甲車(3)×2

| Body | 630 | L.G | マ.11×10 |
|---|---|---|---|
| Wheel | 529 | | |

Ⓐ111式 春陽(3)×3

| Body | 979 | L.G | ラ.117×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 448 | L.S | — |
| Leg | 718 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 範囲回避無効(1) 包囲射撃(2) 堅守後攻I(3) | | |

Ⓒオーシャンハーン(4)×3

| Body | 720 | Body | マ.13×10 |
|---|---|---|---|
| | | Body | ミ.73×1/3 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |

# Mission 63 三角港造船所

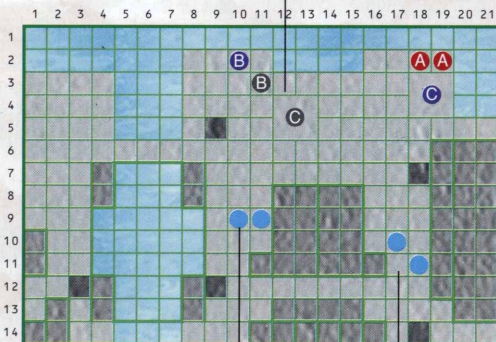
| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 110 | NPC残数 | ― |

## 2機ずつに分かれて、近距離と遠距離から攻めろ

ショットガンやマシンガンを持った接近部隊と、ミサイルを装備した後方部隊に分けて配置する。接近用の2機は地上から接近して青花魚1型を倒し、後方部隊の2機は屋根に登って、ミサイルで援護射撃しよう。左側にいる青花魚1型と奇兵0型を倒したら、地上部隊が右に移動して、右の青花魚1型に集中攻撃する。後方部隊のミサイルでダメージを与えておき、地上部隊でとどめをさすのが基本戦術だ。最後に残る天動3型は接近戦武器しか装備していないので、1マスあけて攻撃すれば、難なく倒せるだろう。

◀ミサイルで遠距離攻撃してくる青花魚を先に倒しておく。

◀青花魚のミサイルは、シールドを使ってきっちり防御。

## CHECK POINT

### 斜めから攻撃

格闘武器を持ったヴァンツァーには接近せず、斜め位置や1マスあけた位置から攻める。こうすれば相手の反撃をくらうことなく、一方的にダメージを与えることができるぞ。

▲相手の一撃の威力が大きいので、斜めの安全な位置から攻める。

## 敵データ

| Ⓐ天動3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1053 | L.G | ナ.156×1 |
| Arm | 846 | L.S | ― |
| Leg | 1025 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑ奇兵0型(5)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1423 | L.G | シ.19×12 |
| Arm | 894 | L.S | ― |
| Leg | 1171 | R.G | ナ.156×1 |
| B.P | 90 | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓒ青花魚1型(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1775 | Body | マ.21×10 |
| Leg | 1420 | Body | ミ.148×1/6 |

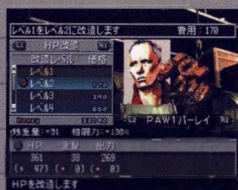
Episode of EMA
OCU JAPAN

# 沖縄決戦編



## Mission 64 海上都市へ渡れ

### SHOP 1
### 決戦前の準備をおこたるな

いよいよ沖縄での最終決戦が近い。ショップに新しい商品はないが、リペアや弾丸などバックパックの中身は、今のうちに補給しておいた方がいいだろう。考えられる最高の装備を整えて、最後の戦いに備えるのだ。

▲2チームに分かれるので、主戦力以外の機体も整備しておくといい。

M1 共用 日本警察 感謝状と金600

M2 亮五 ルオ2

M3 リニー バリラー総帥5

## Mission 65 都市内部へ侵入せよ

沖縄海洋都市(上層部) P.144

## Mission 66 より下層へと侵攻しろ

沖縄海洋都市(中層部)

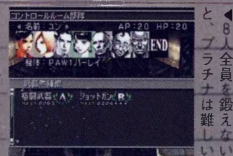
P.145

## Mission 67 区画を切り離せ

沖縄海洋都市(ユニット室) P.146

EVENT 1

### EVENT 1
### 全員の戦闘力を向上させる

和輝部隊が出撃するミッション67は、全ステージ中最高の難易度を誇る。しかし、亮五部隊のミッション68も難易度は高い。シミュレーターで戦力を充実させよう。

◀8人全員を鍛えないと、プラチナは難しい。

## Mission 68 区画切り離しに備えろ

沖縄海洋都市(湾岸施設) P.147

## Mission 69 ルカーヴとの最終決戦

沖縄海洋都市(最下層動力室) P.148

## Mission 70 すべてを暴露せよ

国際会議場 P.148

ENDING

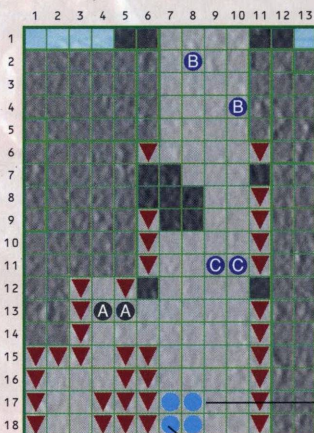
## Mission 64 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 沖縄連絡橋

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 150 | NPC残数 | — |

### 役割を分担して効率的に撃破しよう

対永塞3型、対来迎1型、援護射撃用2機と、役割を分担する。援護部隊はミサイルで20式装甲車を破壊し、永塞は相手のショットガンの射程距離外から攻め、来迎は接近して倒せ。

◀来迎のグレネードをくらわないように、分散しよう。

ショットガン装備、耐貫通の耐来迎用機を配置。

マシンガン装備、耐衝撃の対永塞用機を配置。

敵データ

| Ⓐ永塞3型(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1292 | L.G | シ.22×12 |
| Arm | 809 | L.S | — |
| Leg | 1065 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ来迎1型(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 919 | L.G | — |
| Arm | 653 | L.S | グ.126×1 |
| Leg | 852 | R.G | — |
| B.P | グレネード弾 リペアMax | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ20式 装甲車(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 630 | Body | マ.15×10 |
| Arm | 529 | | |

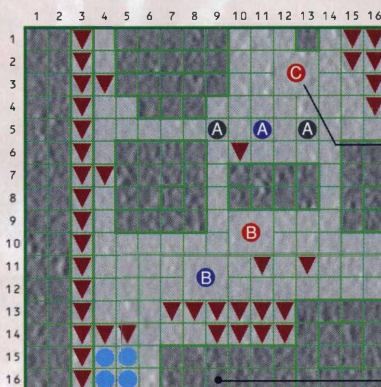
## Mission 65 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 沖縄海洋都市（上層部）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 17 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 140 | NPC残数 | — |

### 敵の耐性を考えつつ接近して一気に攻めろ

まずは手前にいる2機の克西1型を倒す。近づいてミサイルを封じよう。永塞3型は、屋根の上から狙って相手の命中率を下げる。奥にいる克黒0型は戦闘に参加してこないので、無視していい。

◀克西は消費APが大きく、反撃できない場合が多い。

敵データ

| Ⓐ永塞3型(4)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1055 | L.G | マ.21×10 |
| Arm | 661 | L.S | — |
| Leg | 870 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ克西1型(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1775 | L.G | ミ.104×1/8 |
| Arm | 1065 | L.S | ミ.104×1/8 |
| Leg | 1420 | L.A | — |
| B.P | — | R.A | マ.21×10 |
| Skill | — | | |

| Ⓒ克黒0型(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 2500 | Body | ビ.144×1 |
| Arm | 1500 | L.A | — |
| Leg | 2000 | R.A | キ.103×1 |
| B.P | — | | |
| Skill | — | | |

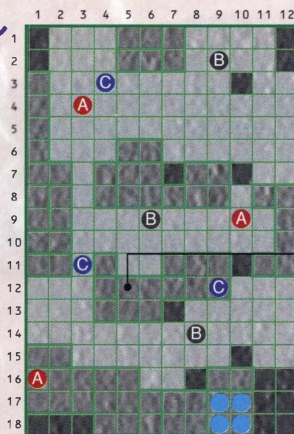
# Mission 66　沖縄海洋都市（中層部）

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 9 | 平均武器レベル | 19 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | — |

## 段差の多い地形を利用し有利な位置を確保しろ

全機耐衝撃にし、1機だけミサイルを持たせ、残りは貫通武器を装備する。ミサイルでブレノスを優先的に倒し、永塞3型は隣接して貫通武器で攻撃する。天動3型には1スクエアあけて攻撃。

◀うるさいブレノスを先に倒し、後からサポートにまわる。

ミサイル装備ユニットは屋根づたいに移動させよう。

敵データ

| Ⓐ天動3型(6)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1211 | L.G | ナ.156×1 |
| Arm | 1036 | L.S | — |
| Leg | 1209 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ永塞3型(4)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1292 | L.A | シ.22×12 |
| Arm | 809 | L.S | — |
| Leg | 1065 | R.G | 盾.90%/4 |
| B.P | 90 | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒブレノス(4)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 730 | Body | ラ.69×1 |

# JBNN TOPICS 6　IN OKINAWA

### エマ編では購入できないヴァンツァー

本作では、ショップで購入できないヴァンツァーがいくつか存在する。これらの購入不可能ヴァンツァーは、投降もしくはパイロットを直接倒すことで奪い取る以外に入手できない。中でも特に重要なのが、イマジナリーナンバー専用機だ。見つけたら極力投降させよう。

### イマジナリーナンバー専用機

▶投降させなければ手に入らない超強力ヴァンツァー。特に明天1型と冷河1型は主力として使いたい所だ。

### 111式 春陽

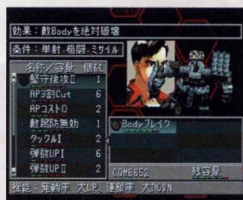
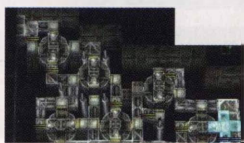
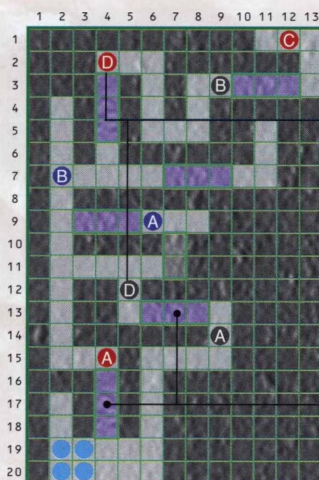
◀日防軍のアタッカー部隊専用機として登場する、霧島重工製の新型機、112式法春も購入できない逸品だ。

# Mission 67 沖縄海洋都市（ユニット室）

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 19 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 10 |
| | 平均ダメージ | 110 | NPC残数 | — |

## Bodyブレイクが発動するかにかかっている

クリアは簡単だが、プラチナメダル獲得は非常に難しい。全機体にBodyブレイクのスキルと発動率がアップするコンピュータを装備し、いかに戦闘回数を減らすかがカギだ。あらかじめセットアップしておくのを、忘れないようにしよう。敵のミサイル攻撃がやっかいだが、Bodyブレイクはこちらのミサイル攻撃でも発動するので、これで倒す。他は接近戦に持ち込んでもいい。Bodyブレイクさえ発動すれば、どんな戦い方でもかまわない。まともに戦うと戦闘回数が多くなり、プラチナは獲得できないだろう。

◀セットアップでコンピュータとスキル、武器を準備しておく。

◀Bodyブレイクは運まかせだが、発動すれば確実に倒せる。

### CHECK POINT
### セーブを活用

確実にプラチナメダルを獲得したいなら、中断セーブを活用しよう。Bodyブレイクが発動したらセーブしておき、発動しなかったらリセットしてやりなおす。根気が必要だが、より確実だ。

▲正攻法とはいいがたいが、どんな戦術よりも確実にプラチナが獲れる。

## 敵データ

**Ⓐ天動3型(6)×3**

| Body | 1053 | L.G | ナ.156×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 846 | L.S | — |
| Leg | 1025 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

**Ⓑ永塞3型(4)×2**

| Body | 1055 | L.G | シ.19×12 |
|---|---|---|---|
| Arm | 661 | L.S | — |
| Leg | 870 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

**Ⓒ瞬王1型(3)×1**

| Body | 986 | L.G | マ.21×10 |
|---|---|---|---|
| Arm | 752 | L.S | — |
| Leg | 730 | R.G | 盾.90％/4 |
| B.P | 90 | R.S | — |
| Skill | アンチDMG40 リベンジII | | |

**Ⓓ来迎1型(2)×2**

| Body | 779 | L.G | — |
|---|---|---|---|
| Arm | 533 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 696 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

# Mission 68 沖縄海洋都市（湾岸施設）

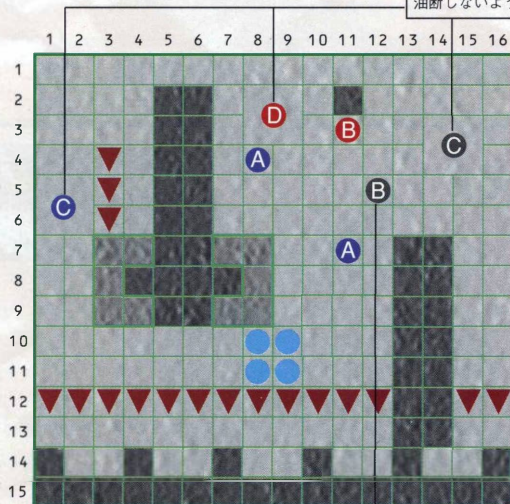
勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 19 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 12 |
| | 平均ダメージ | 140 | NPC残数 | — |

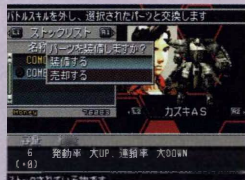
## 攻撃力アップの設定で効率よく敵機を撃破せよ

全機の耐性を耐貫通にし、1機にミサイルとシールドを装備する。残りの3機はブレイク系やダブル系のスキルをうまく使って、できるだけ破壊力を高めよう。セッティングが済んだら、接近戦用機は右側に配置し、ダッシュで上方向の敵に近づく。まずはパーツ数が少なく破壊しやすい、青花魚1型と54式兵車から倒すといいだろう。その後で永塞3型を倒す。ミサイルでの援護射撃も、忘れずに。最後に残る克西1型は耐久力が高いが、スキルが発動しやすい設定にしておけば、いくらか楽になるだろう。

◀ダッシュで近づき、パーツのが少ない敵から倒していこう。

◀スキルがうまく発動すると、さらに効率よく敵を倒せる。

## CHECK POINT

### スキルを使え

後半になるほど敵の耐久力は上がり、戦闘回数が増えやすくなる。戦闘回数を減らすためには、攻撃力の高いスキルを使いこなすことが必要だ。コンピュータも発動率の高いものを使おう。

▲発動率が高い分、連鎖率が下がる。一撃で敵を倒すスキルを装備しよう。

敵データ

**Ⓐ永塞3型(4)×2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1292 | L.G | マ.21×10 |
| Arm | 809 | L.S | — |
| Leg | 1065 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

**Ⓑ54式 兵車(3)×2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1071 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 882 | | |

**Ⓒ克西1型(4)×2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1775 | Body | ミ.104×1/8 |
| Arm | 1065 | Body | ミ.104×1/8 |
| Leg | 1420 | L.A | — |
| B.P | — | R.A | マ.21×10 |
| Skill | — | | |

**Ⓓ青花魚1型(4)×1**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1775 | Body | マ.21×10 |
| Leg | 1065 | Body | ミ.148×1 |

## Mission 69

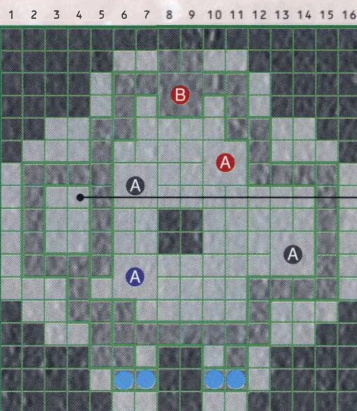
勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 沖縄海洋都市（最下層動力室）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 19 |
| | 総戦闘回数 | 60 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | ― |

### 克黒の粒子砲をくらわないように動け

事実上の最終ステージ。敵はすべて大型で、やっかいだ。マップ左手のスロープの裏から接近し、まずは克黒0型を倒す。攻撃をシールドで防御してAPを消費させてから総攻撃をしかけよう。

◀ルカーヴが操る克黒から先に倒して、残りは接近戦に。

スロープの裏からまわると、粒子砲をくらわない。

敵データ

| Ⓐ克西1型(4)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1775 | Body | ミ.104×1/8 |
| Arm | 1065 | Body | ミ.104×1/8 |
| Leg | 1420 | L.A | ― |
| B.P | ― | R.A | マ.21×10 |
| Skill | ― | | |

| Ⓑ克黒0型(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 2500 | Body | ビ.144×1 |
| Arm | 1500 | L.A | ― |
| Leg | 2000 | R.A | キ.103×1 |
| B.P | ― | | |
| Skill | ― | | |

## Mission 70

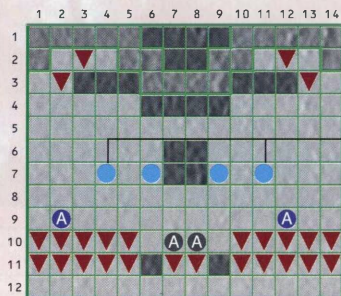
勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 国際会議場

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 21 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 4 |
| | 平均ダメージ | 200 | NPC残数 | ― |

### 耐貫通設定にして一気にカタをつけろ

敵のレクソンはすべてマシンガンを装備しているので、全機を耐貫通設定にする。素早く敵を囲むために、移動力はできるだけ上げる。まず正面の2機を倒し、分散して両側の2機を叩こう。

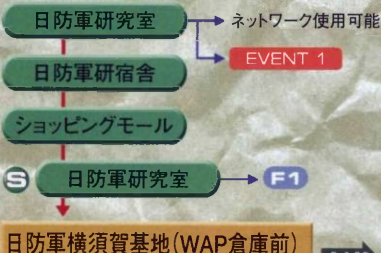
◀シールドがやっかいなので、接近して攻撃を誘うのもいい。

外側に移動力の高い機体を置く。

敵データ

| Ⓐレクソン M4F(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 720 | L.G | マ.21×10 |
| Arm | 448 | L.S | ― |
| Leg | 595 | R.G | 盾.90%/4 |
| B.P | 90 | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

Episode of
ALISA
Road of Campaign
日防軍とＵＳＮに追われる身となる和輝達。大漢中エージェントであるリュウと行動を共にし、ＭＩＤＡＳを止めるために、ＯＣＵ諸国及び大漢中を転戦することになる。
OCU JAPAN
Mission 39-52
日本帰還編
➡➡➡ P182
OCU JAPAN
Mission 1-8
国外脱出編
➡➡➡ P150
DAHANZHONG
Mission 27-38
大漢中編
➡➡➡ P172
TAIWAN
Mission 23-26
台湾上陸編
➡➡➡ P168
OCU JAPAN
Mission 53-58
沖縄決戦編
➡➡➡ P193
OCU PHILIPPINES
Mission 9-22
反乱軍激闘編
➡➡➡ P157

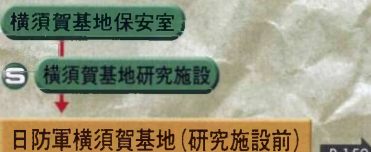
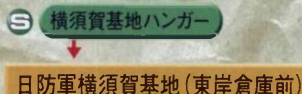
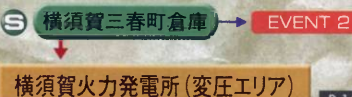
Episode of ALISA

# OCU JAPAN 国外脱出編

EVENT 1

## ヴァンツァーの基礎知識をマスターする

テスト場で戦闘の基礎知識を得られるが、すべて実戦形式で行われるため、自機の武器熟練度が上がってしまう。各ステージでプラチナメダルを取るには、武器熟練度は上げないほうがいいので、必要なければ行かなくても良い。

▲状況による命中率低下や、反撃AP等も説明。

F1 小池と会話 霧島重工特車事業部 P.205

F2 敵ヴァンツァーを破壊 日防軍 P.202

EVENT 2

## セットアップの基本を知る

武器熟練度が上がっているとプラチナメダルが取りにくくなるため、まずは武器の変更から。習得したいスキルに合わせてパーツを組み替えておきたい。キャセルM2を投降させていた場合は、レッグを替えておくといいだろう。

### セットアップ例

**和輝**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | ゼニスレヴ | L.G | コッドSN990 |
| L.Arm | 107式強盾 | L.S | ― |
| R.Arm | ゼニスレヴ | R.G | ボーンバスター |
| Leg | ゼニスレヴ | R.S | ― |
| BP | BX002 | | |
| Skill | 弾数UP II、ダブルアサルト | | |

**アリサ**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | メレディンM1 | L.G | ― |
| L.Arm | メレディンM1 | L.S | クェイル |
| R.Arm | 上帝1型 | R.G | ― |
| Leg | PAW2プロウブ | R.S | ― |
| BP | BX002 | | |
| Skill | パニックショット×4 | | |

**亮五**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 上帝1型 | L.G | ― |
| L.Arm | ゼニスレヴ | L.S | ― |
| R.Arm | 110式陣陽 | R.G | オーデンM98 |
| Leg | PAW2プロウブ | R.S | ― |
| BP | BX002 | | |
| Skill | 弾数UP I×3、ズーム I | | |

**リュウ**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 107式強盾 | L.G | ― |
| L.Arm | 上帝1型 | L.S | ― |
| R.Arm | メレディンM1 | R.G | フランバルFF |
| Leg | PAW2プロウブ | R.S | ― |
| BP | ― | | |
| Skill | ズーム I×2、堅守後攻 I | | |

Mission 5へ

Mission 4 から

Mission 5 抹殺指令

横須賀火力発電所(タンクエリア) P.154

▲MIDASについての情報を得ていると確信した黒井は、和輝達を抹殺しようとする。

▲MIDASに関しての情報を引き出すため、一行は秦野市にあるIDDN基地へと向かう。

Mission 7 巻きこまれた婦警

足柄サービスエリア P.155

▲婦人警官の指示でサービスエリアへと移動した一行は、日防軍ヘリによる襲撃を受ける。

F5 美穂が仲間に加わる
日本警察 P.204

P.157

## Mission 1

勝利条件 敵パイロットの全滅

## 日防軍横須賀基地（WAP倉庫前）

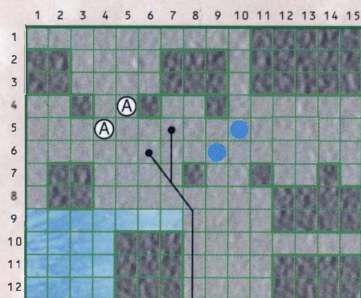
| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 2 | 平均武器レベル | 1 |
| | 総戦闘回数 | 7 | ターン数 | 3 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | — |

### こちらから攻撃を仕掛けず反撃で戦う

最初のターンは、こちらから攻撃を仕掛けず敵の出方を待つ。反撃APを残し、反撃でダメージを与えよう。2ターン目からは、敵から2スクエア離れた位置から攻撃。敵のAPは12だがマシンガンで5APを消費するため、反撃されずに攻撃できるのだ。

◀攻撃は一体に集中。ある程度ダメージを与えると戦線を離脱。

**敵データ**

| Ⓐ110式陣陽（3）×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 510 | L.G | マ.14×10 |
| Arm | 318 | L.S | — |
| Leg | 420 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

## Mission 2

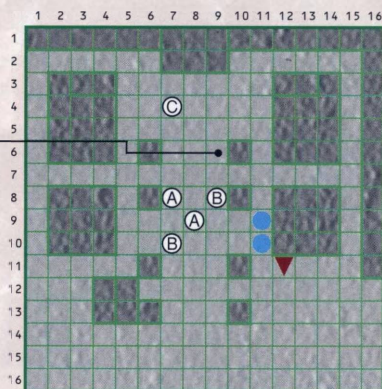
勝利条件 3ターン終了まで防戦

## 日防軍横須賀基地（研究施設前）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 0 | 平均武器レベル | 1 |
| | 総戦闘回数 | 10 | ターン数 | 4 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | — |

### 和輝はアリサを防衛し亮五は敵をひきつける

和輝は移動力5を活かしてアリサの援護に向かう。移動後、ガストールにショットガンで攻撃。亮五は移動力3のため、援護に間に合わない。その場で移動せずにガストールを攻撃し、敵をひきつける。後はリペアでHPを回復しつつ反撃を行なえばOKだ。

▶リペアは和輝、亮五ともに4つ。アリサに使うことも重要。

**敵データ**

| Ⓐレクソン MF4（3）×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 414/361 | L.G | ラ.58×1 |
| Arm | 258/225 | L.S | — |
| Leg | 342/298 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑグラップル M1（6）×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 528 | L.G | パ.75×1 |
| Arm | 405 | L.S | — |
| Leg | 503 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒイグチ ライラス（2）（アリサ・NPC）X1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 350 | L.G | — |
| Arm | 184 | L.S | — |
| Leg | 240 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

## Mission 3

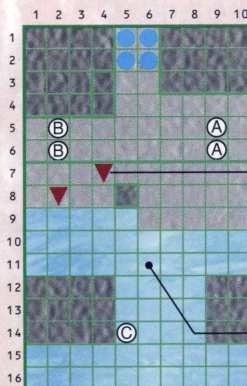
| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

# 日防軍横須賀基地（東岸倉庫前）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 1 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | — |

### ホバーを活かして水上から攻撃

このステージの最大の問題は総戦闘回数の少なさだ。スタートしたら、全力で海上へ移動する。移動の際、ミサイル以外では攻撃せず、反撃だけを狙う。水上まで移動できれば、キャセルM2からは攻撃を受けない。後は回復しつつ遠距離から攻撃しよう。

▶水上からキャセルM2へ攻撃。できれば投降させておこう。

敵データ

| Ⓐキャセル M2(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ナ.70×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ110式陣陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒオーシャンハーン(4)×1(増援) | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 276 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |

## Mission 4

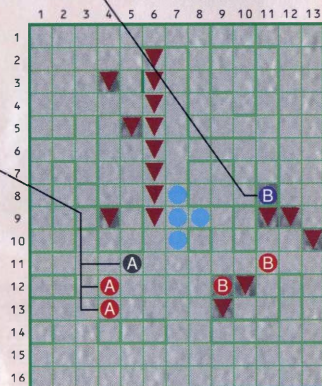
| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

# 横須賀火力発電所（変圧エリア）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 3 | 平均武器レベル | 2 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 45 | NPC残数 | — |

### スロープを駆け上がりヘリを撃破しよう

まず最初に、タテ8、ヨコ11のハーンイーガーを攻撃する。アリサのミサイルでダメージを与え、リュウはスロープを駆け上がり、ライフルで攻撃。3ターン目に増援が来るので、それまでにヘリを破壊しておこう。増援が到着したら、一体ずつ各個撃破で倒すといい。

◀リュウのレッグは移動力の高いキャセルM2かゼニスレヴで。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×3(増援) | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑハーンイーガー(4)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 276 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1 |
| | | Body | ミ.73×1 |

# Mission 5

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

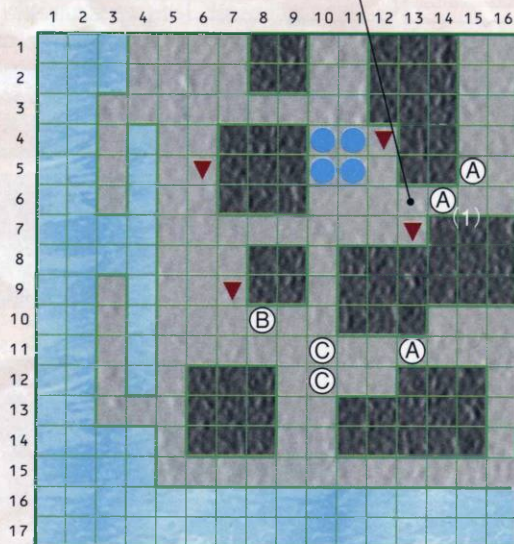
## 横須賀火力発電所（タンクエリア）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 2 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 45 | NPC残数 | ― |

### 戦力を分散せずに近くの敵から集中攻撃

まずはすぐ近くにいる黒井たちを攻撃。最初にアリサのミサイルで黒井にダメージを与え、次に和輝がナックルで攻撃。黒井からマシンガンによる反撃を受けるが、その後は反撃を受けないので、亮五とリュウは安心して攻撃を仕掛けよう。和輝の反撃は、黒井にはナックルを、奥の陣陽にはショットガンを使う。陣陽2体を倒したら、Ⓑの炎陽を攻撃。ただし、Ⓒの09式装甲車がこちらへ向かって来ているため、近接攻撃を仕掛けるのは無理。Ⓒを倒して奥に進み、Ⓑに集中攻撃を仕掛けよう。

◀装甲車に対してはこちらの命中率が通常よりも低くなる。

◀ライフルよりもマシンガンで攻撃する方が確実に破壊可能。

### CHECK POINT

#### 黒井を倒して援護射撃を呼ぶ

黒井を倒すと友軍から連絡が入る。また、黒井の近くにいるアタッカーを倒すと援護射撃が来る。こうなった時点から3ターン後に、再度援護射撃が入り、全滅させなくても勝利となる。

▲大漢中軍から連絡が入る。この援護射撃は威嚇的に行なわれるもの。

#### 敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | ― |
| Leg | 280 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ズームⅠ(1) | | |

| Ⓑ109式炎陽(2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 292 | L.G | ミ.60×1 |
| Arm | 184 | L.S | ― |
| Leg | 240 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓒ09式装甲車(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 200 | Body | マ.11×10 |
| Wheel | 168 | | |

## Mission 6 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 秦野IDDN基地

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 3 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 45 | NPC残数 | — |

### キャセルM2は離れて装甲車は接近して攻撃

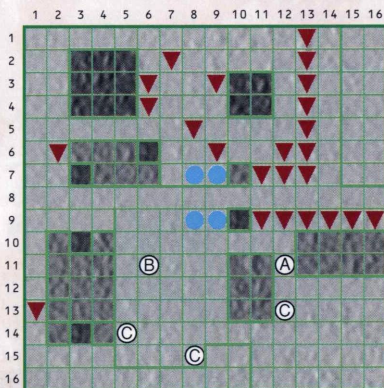
リュウとアリサでⒷの09式装甲車を攻撃し、亮五でトドメを刺す。和輝は南下してⒸを攻撃する。敵のターンで和輝が集中攻撃を受けるが、反撃する相手は、最初のターンに攻撃を仕掛けたⒸだ。後は、確実に1体ずつ集中的にダメージを与えて倒すといい。

◀Ⓒの武器であるキャノンには、接近して攻撃するといい。

敵データ

| Ⓐキャセル M2 (6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ナ.70×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ09式装甲車 (3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 200 | Body | マ.11×10 |
| Wheel | 168 | | |

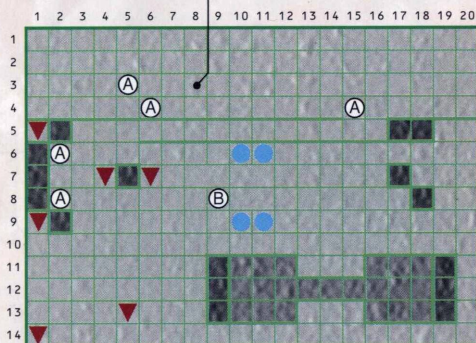
| ⒸBT02クアラベ (3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 280 | | |

## Mission 7 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 足柄サービスエリア

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 3 |
| | 総戦闘回数 | 20 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 45 | NPC残数 | 1 |

### こちらも高い場所へ移動してから攻撃

敵全員がこちらよりも高い位置にいるため、攻撃命中率が下がってしまう。命中率を上げるには、高速道路に上るのが良い。また、ミサイルの命中率は段差の影響を受けないので、ミサイルを中心に攻撃を組み立てること。

◀ミサイルで大ダメージを与えた後、連射武器でトドメを刺す。

敵データ

| Ⓐハーンイーガー (4)×5 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 276 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1 |
| | | Body | ミ.73×1 |

| Ⓑ108式 強響(4)(美穂・NPC)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | 盾.50%/1 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | マ.8×10 |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

# Mission 8 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

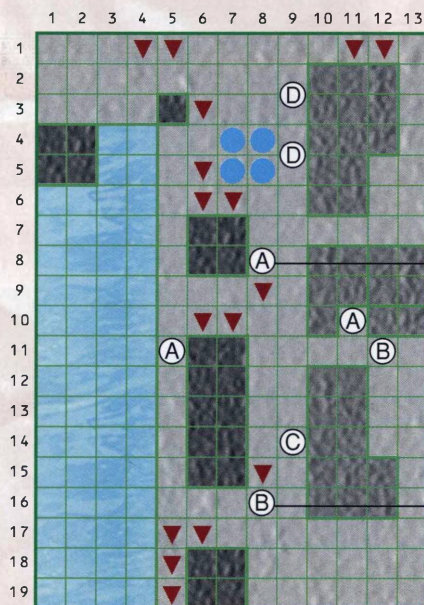
## 沼津港

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 改造不可 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 3 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 55 | NPC残数 | — |

### 反撃を狙えないガンナーを先に倒す

まず手前にいるハーンイーガーに対して、アリサがミサイルで攻撃。続いて和輝がショットガンで攻撃する。この時点で倒せなかった場合は、美穂のショットガンでトドメを刺す。亮五は奥にいる109式炎陽を攻撃するために海沿いを移動。その途中にいるハーンイーガーは、2ターン目にアリサのミサイルを当ててから攻撃しよう。後は、比較的倒しやすいハーンイーガーから順に、各個撃破していくのがいいだろう。ミサイルを持つ、2体の炎陽も早めに倒しておきたい。

◀ライフルは命中率が低いため、このステージには向かない。

◀1人で奥へと進む亮五。先に炎陽を倒しておくためだ。

まずアリサのミサイルを当ててから、和輝と美穂でトドメを刺す。

亮五は奥の炎陽を狙う。途中のハーンイーガーはアリサのミサイルが当たった後に攻撃。

#### CHECK POINT

**美穂をスタメンに起用**

このステージから美穂がメンバーに加わる。セットアップで武器やパーツの変更は出来ないが、ショットガンとロッドを装備しているので使いやすい。リュウに代えて四人目に組みこもう。

▲ハーンイーガーを攻撃する時にも、ショットガンの方が確実に倒せる。

### 敵データ

**Ⓐハーンイーガー(4)×3**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.8×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

**Ⓑ109式炎陽(2)×2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 292 | L.G | ミ.60×1 |
| Arm | 148 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

**Ⓒ09式装甲車(3)×1**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 276 | Body | マ.11×10 |
| Wheel | 168 | | |

**Ⓓセキダ アンティ(3)(NPC)×2**

| | |
|---|---|
| Body | 148 |
| Wheel | 100 |

Episode of ALISA

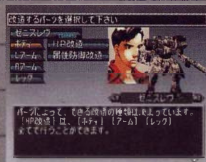
# OCU PHILIPPINES 反乱軍激闘編



## Mission 9 ネグロス島上陸作戦

SHOP 1

### ショップでヴァンツァーをパワーアップ

このダバオショップでようやく武器が購入可能となる。同時に改造もできるので、資金が許す限りヴァンツァーを強化しよう。買い換えておきたいレッグはキャセルM2。ボディはメレディンM1。武器もより強力なものに買い換えよう。

▲ショップでの買い物の仕方、改造方法を教えてくれる。

**販売リスト** 改造:HP、属防、回避、R&B=1レベル

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゼニスレヴ | WAP | 231 | キーンアックス | ロッド | 67×1 |
| メレディンM1 | WAP | 344 | シャープパイル | パイルバンカー | 63×1 |
| 107式 強盾 | WAP | 254 | コッドSN990 | マシンガン | 11×10 |
| 110式 陣陽 | WAP | 254 | DGS-25 | マシンガン | 13×10 |
| キャセルM2 | WAP | 206 | オーデンM98 | ショットガン | 12×12 |
| 109式 炎陽 | WAP | 344 | SPPG14 | ショットガン | 14×12 |
| BX002 | バックパック | 4 | フランバルFF | ライフル | 58×1 |
| BPT3A | バックパック | 30 | 06式装甲 | シールド | 50%/4 |
| 武器 | 種別 | 性能 | SN-100G | シールド | 50%/6 |
| ボーンバスター | ナックル | 76×1 | クエイル | ミサイル | 73×1 |
| フィアーナックル | ナックル | 91×1 | ワグテイル2 | ミサイル | 87×1 |

**F1** オペレーターと会話 大漢中人民軍 P.214

**F2** オペレーターと会話 フィリピン自由主義党 P.211

**F3** サリアと会話 ジェイドメタルライマン P.210

**F4** 主人と会話 パペール P.220

**M1** 和輝 小池英一1

**M2** 亮五 長谷川希里子1

**M3** 美穂 さくら小2年3組

## Mission 10 ミサイル基地潜入

## Mission 11 背後からの奇襲

ネグロス島海岸線 P.161

→ F5 M4 M5

**F5** 敵戦車を破壊 ヴェルダ P.210

**M4** 和輝 桐生悠一1

**M5** 亮五 神宮寺静2

Mission 12へ

Mission 11 から

## Mission 12 要塞内撹乱作戦

ネグロス要塞（ジャングル） P.161

## Mission 13 要塞司令官マナロ

ネグロス要塞（内部） P.162

## Mission 14 人間魚雷作戦

### EVENT 1 ファムのヴァンツァーを交換する

ミッション14～17までパーティが２つに分割される。14と16は和輝、亮五、アリサ、美穂。15と17はリュウ、ファム、ピトエフ（NPC）だ。リュウとファムはインターミッションで和輝と亮五のヴァンツァーに乗り換えさせよう。

▲連射武器が必要となる。和輝と亮五のヴァンツァーに乗り換えるとよい。

M6 美穂

盛忠之１

F6 ミッション終了後 レオノーラエンタープライズ P.210

## Mission 15 自分勝手なお嬢様

ダガト・アハス（通路） P.164

## Mission 16 フライトデッキ制圧

ダガト・アハス（フライトデッキ） P.164

## Mission 17 機関室制圧

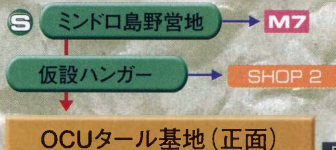
ダガト・アハス（機関室） P.165

▲作戦は成功したが、勝手な行動を取るファムに対し、リュウは怒りを露にする。

▲フライトデッキを制圧した和輝たちは、ダガト・アハスを脱出するのであった。

Mission 18 へ

WORLD SYSTEM TACTICS NETWORK DATA

## Mission 18 タール基地侵入

### セットアップ例

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 和 輝 | Body | 107式強盾 | L.G | 衝都2型 |
| | L.Arm | 110式陣陽 | L.S | ― |
| | R.Arm | ゼニスレヴ | R.G | 角防盾 |
| | Leg | ゼニスレヴ | R.S | ― |
| | BP | BX002 | | |
| | Skill | 弾数UP I×2、アンチDMG80 | | |
| 亮 五 | Body | 上帝1型 | L.G | 明達2型 |
| | L.Arm | 上帝1型 | L.S | ― |
| | R.Arm | ゼロス | R.G | 角防盾 |
| | Leg | 上帝1型 | R.S | ― |
| | BP | BX002 | | |
| | Skill | 弾数UP I×2、アンチDMG80 | | |
| リュウ | Body | 109式炎陽 | L.G | 角防盾 |
| | L.Arm | 109式炎陽 | L.S | 雲雀34型 |
| | R.Arm | キャセルM2 | R.G | 老象6型 |
| | Leg | ジーニ | R.S | ― |
| | BP | BX002 | | |
| | Skill | ズームI、ランダムブレイク | | |

SHOP 2

### 優先的に武器を購入しよう

強力な武器が揃っているので、一通り買い換えておこう。また、ミッション20でアリサがパーティから一時的に離脱。ガンナー不足の場合は、他のキャラに出力の高いボディとミサイルを装備させ、本来の武器も装備させておくこと。

▲アリサが抜けた後釜としては、リュウとファムがオススメだ。

▲出力が高いメレディンM1などで、ミサイルも装備させよう。

### 販売リスト

改造:HP=レベル2、属防、回避、R&B=レベル1

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゼロス | WAP | 206 | 明達2型 | マシンガン | 15×10 |
| ジーニ | WAP | 344 | 衝都2型 | ショットガン | 16×12 |
| COM5 | コンピュータ | 5 | 老象6型 | ライフル | 82×1 |
| 武器 | 種別 | 性能 | 角防盾 | シールド | 70%/4 |
| 10式打手 | ナックル | 109×1 | 10型迫撃砲 | グレネード | 74×1 |
| 9式打棒 | ロッド | 80×1 | 雲雀34型 | ミサイル | 104×1 |

## Mission 19 パープルヘイズ再び

F7 デニスを倒す F.A.I P.217

## Mission 20 取り残されたアリサ

## Mission 21 忠告

F8 ホセを倒す OCU軍 P.208

## Mission 22 狂気の科学者

F9 コランと会話 DCN P.209

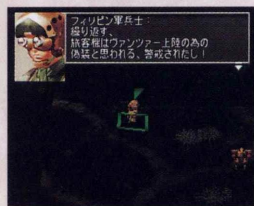
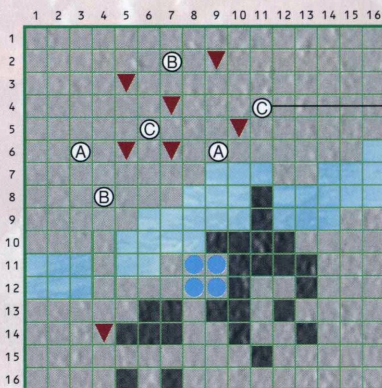
P.168

## Mission 9　勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

# パナイ島（ジャングル）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 50 | NPC残数 | — |

### ホバーを装備して敵連絡兵を遠距離攻撃

和輝たちの到着を連絡するガンナーは一番奥にいるうえに、さらに奥へと逃げて行く。すばやく倒すには移動力が重要なため、キャセルM２を装備させるといい。アリサにはホバーがおススメ。

◀８ターン目終了後に連絡される。すばやく倒しておこう。

この連絡兵にミサイルで遠距離攻撃を仕掛ける。アリサはホバーで河を渡ろう。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.11×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑキャセルｍ2(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ナ.56×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒジーニ(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 292 | L.G | ミ.73×1/6 |
| Arm | 184 | L.S | — |
| Leg | 240 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

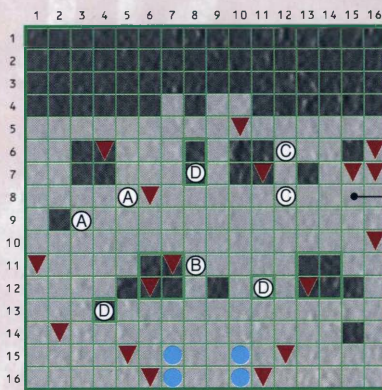
## Mission 10　勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

# 対空ミサイル基地

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | — |

### 貫通防御力を高めてマシンガンに反撃

基本的には正面突破。キャセルは射程外から、アーバレン20は２マス目から攻撃。ジーニのミサイルとキャセルのロッド攻撃はシールドで受け、陣陽のマシンガンに反撃を入れていこう。

◀陣陽２機は、ステージ８で連絡を受けていると出現する。

R＆B改造を施しておけば、中央の段差を乗り越えられる。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.11×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑキャセルｍ2(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ロ.70×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒジーニ(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 292 | L.G | ミ.73×1 |
| Arm | 184 | L.S | — |
| Leg | 240 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓓアーバレン20(0)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 300 | Body | マ.15×10 |

## Mission 11 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## ネグロス島海岸線

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 9 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 44 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 35 | NPC残数 | — |

### 移動力6のLegを用いて近接戦闘を挑む

キャノンを用いる敵が多いので、近接戦闘が有効。一気に近づくために、移動力の高いキャセルM2を装備して挑む。ただし、キャノンは射程が長いので、シールドを装備してダメージを減らすことも重要だ。後はミサイルを併用して各個撃破していけばいい。

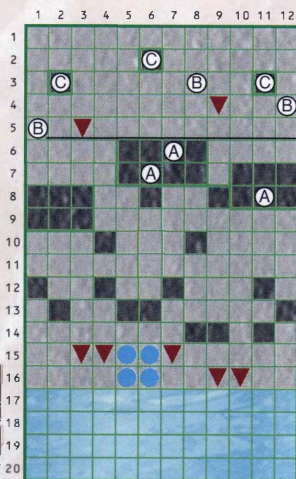
▶頭数を減らすため、キャノンを装備している敵から倒そう。

ミサイルなどで最初に倒す。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.11×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| ⒷBT02クアラベ(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 280 | | |

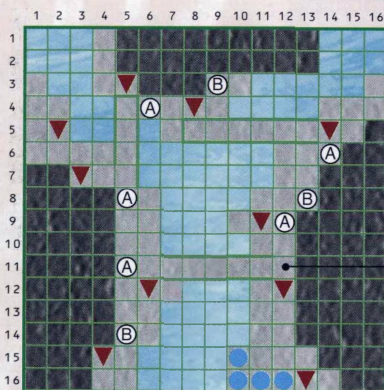
| Ⓒ40mm高射砲(0)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 300 | Body | キ.72×1 |

## Mission 12 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## ネグロス要塞（ジャングル）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 4 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 45 | NPC残数 | — |

### 近くにいる敵から順に各個撃破

川の向こう岸から高射砲に攻撃されると、総戦闘回数が増えてしまう。ミサイルとライフルで最初に倒そう。後はヴァンツァーよりもキャノンを優先して、各個撃破していくだけで良い。

◀高射砲が配置されていた場所に乗ると回避率がアップ。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×5 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.11×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ40mm高射砲(0)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 354 | Body | キ.72×1 |

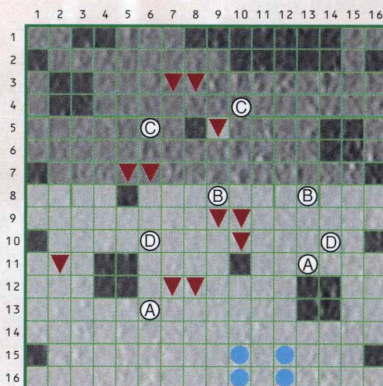
# Mission 13 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## ネグロス要塞（要塞内部）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 50 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 50 | NPC残数 | — |

### シールドで防御しつつ射程外から攻撃

まず最初に全軍で左側にいるキャセルを倒す。奥のブレノスは、ミサイルとライフルで排除。もう1体のキャセルは、近づいてきた所で倒す。ジーニのミサイルはシールドで防御。

◀ランキング規定は少々甘め。シールドを多用してもOKだ。

### 敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 387 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 241 | L.S | — |
| Leg | 319 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

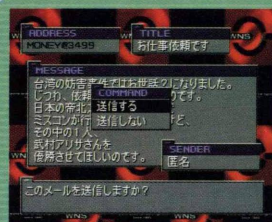
| Ⓑキャセル M2(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 547 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 332 | L.S | — |
| Leg | 437 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒジーニ(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 344 | L.G | ミ.87×1 |
| Arm | 217 | L.S | — |
| Leg | 288 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓓブレノス(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 319 | L.G | ラ.69×1 |

# JBNN TOPICS 7 IN PHILIPPINES

### アリサをミスコンで優勝させるには

帝北大学で行なわれているミスコンは、プレイヤーが誰に何票投票しても、必ず水城舟穂高が優勝する。しかしアリサ編に限れば、アリサを優勝させることが可能だ。マネーメイカーに仕事を依頼すれば良いのだが、金を添付しないと失敗するので、必ず添付しよう。

### マネーメイカーにメールを送付

◀水城舟穂高からのメールを受け取った直後、金500を添付した上で、マネーメイカー宛にメールを送ろう。

### 帝北大学のフォーラムが変化

▶帝北大学のミスコン内容が、武村アリサに変化する。アリサのデスクトップ用壁紙もダウンロード可能だ。

# Mission 14　勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

# ダガト・アハス（WAP格納庫）

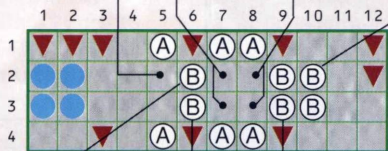
| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 20 | ターン数 | 4 |
| | 平均ダメージ | 50 | NPC残数 | — |

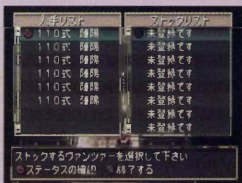
## 6機のヴァンツァーをすべて捕獲する戦術

このステージは、ヴァンツァーに乗りこもうとする兵士を、ヴァンツァーに乗せないことが重要だ。兵士を攻撃する際、命中率と弾数によるダメージを考慮すると、武器はショットガンがベスト。全員に装備させておきたい。戦術としては、最初に❷の位置に和輝と美穂を移動させ、❶の兵士を全力で倒す。❶の兵士を倒したら、❶へヴァンツァーを1体滑りこませよう。また、❸が空いている場合、手前の兵士は❸の位置で待機するので、❸にはヴァンツァーを止めないこと。

◀美穂と和輝の攻撃で❶の兵士を倒そう。❷の位置から攻撃を仕掛けるのがベストだ。

◀❶の兵士を倒したら、ヴァンツァーを1体❶に滑りこませる。

◀兵士が移動してくる❸の位置には、ヴァンツァーを止めないこと。

## ハンドガンで強制排出

ハンドガンによる攻撃で一番怖いのは強制排出である。敵のハンドガンによる攻撃は、強制排出率が高い。今回の戦術は強制排出が起きると崩れてしまう。中断データを用意しておくこと。

▲強制排出などがなければ、ヴァンツァーを6機捕獲するのも容易だ。

### 敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×6 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 387 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 241 | L.S | — |
| Leg | 319 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑフィリピン軍WAP兵(2)×6 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 20 | L.G | 銃.16×1 |

# Mission 15

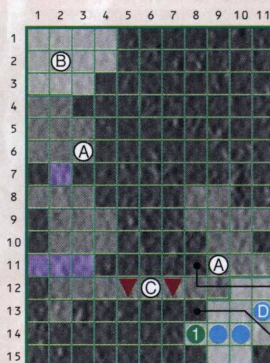
勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

## ダガト・アハス（通路）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 15 | ターン数 | 11 |
| | 平均ダメージ | 65 | NPC残数 | 1 |

### ピトエフをエレベータに乗せて先へ進む方法

縦14、横10に置いたファムを❶へ移動。ピトエフは2ターン目にファム初期位置へ移動し、3ターン目にエレベータへ乗りこむのでファムと共に上へ。ファムは敵ヴァンツァーを攻撃して、エレベータを降ろし、そこにリュウを乗り込ませて先へ進もう。

▶扉を閉じさせないために、リュウを扉の間に入れる。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.11×10 |
| Arm | 212 | L.S | — |
| Leg | 280 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑキャセル M2(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 464 | L.G | ナ.76×1 |
| Arm | 292 | L.S | — |
| Leg | 384 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒフィリピン軍歩兵(2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 20 | L.G | ラ.81×1 |

| Ⓓ永塞3型(4)（ピトエフ·NPC）X1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 364 | L.G | シ.12×12 |
| Arm | 228 | L.S | — |
| Leg | 300 | R.G | — |
| B.P | 30 | R.S | ミ.60×1/6 |
| Skill | — | | |

# Mission 16

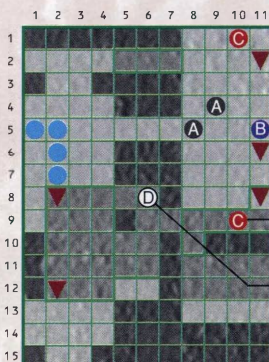
勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

## ダガト・アハス（フライトデッキ）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | — |

### 橋を渡ると歩兵のライフルの的だ

基本的に中央の橋は渡らずに、歩兵のいる場所周りで移動する。歩兵のライフルが邪魔なので、和輝や美穂のショットガンで最初に倒す。アリサはミサイルで、歩兵の奥にいるヘリを狙おう。

◀キャセルM2には高い位置からのショットガンで攻撃。

敵データ

| Ⓐ110式陣陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 387 | L.G | ラ.69×1 |
| Arm | 241 | L.S | — |
| Leg | 319 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑキャセル M2(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 547 | L.G | ロ.67×1 |
| Arm | 332 | L.S | — |
| Leg | 437 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒハーンイーガー P(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 314 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1 |
| | | Body | ミ.73×1 |

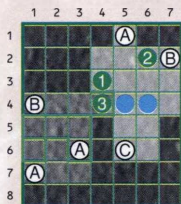
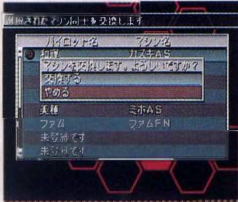
| Ⓓフィリピン軍歩兵(2) ×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 20 | L.G | ラ.81×1 |

## Mission 17 ダガト・アハス（機関室）

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 15 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 55 | NPC残数 | 1 |

### ピトエフをエレベータに乗せて戦う

1ターン目、リュウを❶、ファムを❷へ移動させて、Ⓐ陣陽を攻撃。リュウはエレベータで上へ。2ターン目、リュウを❸へ移動。Ⓐ陣陽へ攻撃し、エレベータを降ろす。すると、ピトエフがエレベータに乗るので、スイッチを押して昇らせよう。

◀ファムとリュウのヴァンツァーを和輝と亮五のものに変更。

**敵データ**

| Ⓐ110式陣陽(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 340 | L.G | マ.11×10 |
| Arm | 212 | L.S | ― |
| Leg | 280 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑフィリピン軍歩兵(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 20 | L.G | ラ.81×1 |

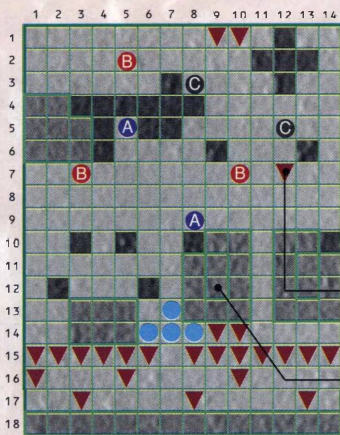
| Ⓒ永塞3型(4)（ピトエフ・NPC）×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 364 | L.G | シ.14×12 |
| Arm | 228 | L.S | ― |
| Leg | 300 | R.G | ― |
| B.P | | R.S | |
| Skill | ― | | |

## Mission 18 OCUタール基地（正面）

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 80 | NPC残数 | ― |

### 屋根の上を主戦場にして敵の集中攻撃を回避

戦闘開始直後、全員で屋根に上り、縦9、横8の陣陽に集中攻撃。陣陽を倒した直後、ジーニに集中攻撃を仕掛ける。もう一体の陣陽と、クアラベが近づいてくるので、これを排除したら、北上して奥にいるジーニとクアラベを倒す。最後に残ったジーニをダッシュで一気に近づいて倒せばOKだ。

※最初に中央へ進むとジーニと陣陽の集中砲火を受けるので、近寄らないこと。

陣陽及びジーニを撃破したら、この障害物を破壊して一気に北上。上方の敵を倒す。

最初はこの屋根上へ全軍を移動。ここから陣陽及びジーニを攻撃する。

▲屋根の上で戦うことで、敵からの集中攻撃を防げる。

**敵データ**

| Ⓐ110式陣陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 445 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 277 | L.S | ― |
| Leg | 366 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑジーニ(2)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 405 | L.G | ミ.87×1 |
| Arm | 255 | L.S | ― |
| Leg | 360 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| ⒸBT02クアラベ(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 472 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 389 | | |

WORLD SYSTEM TACTICS NETWORK DATA

## Mission 19

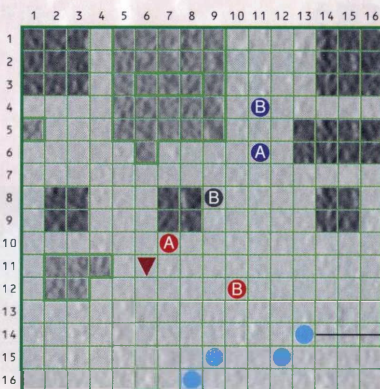
勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## OCUタール基地（通信施設）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | — |

### アリサを囮に使ってグラップルを封じる

グラップル2機はアリサを狙って移動する。この性質を利用し、アリサはローラーダッシュで逃げつつミサイルで攻撃。その間にショットガンで攻撃するとよい。レクソンは格闘武器で対応。

◀ファムが出撃すると、ピトエフも出撃するのである。

アリサはこの位置に配置しておく。他の3機はローラーダッシュで一気に敵へ近づこう。

敵データ

Ⓐレクソン M4F(3)×2

| Body | 361 | L.G | ラ.82×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 258 | L.S | — |
| Leg | 298 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | チャフ | 敵熟練1↓ | |

ⒷグラップルM1(6)×2

| Body | 607 | L.G | ナ.91×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 405 | L.S | — |
| Leg | 503 | R.G | — |
| B.P | 30 | R.S | — |
| Skill | タックルI | 絶対先攻I | |

## Mission 20

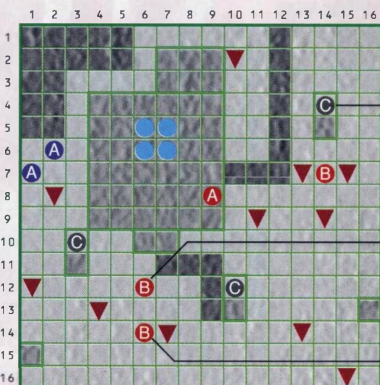
勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## OCUタール基地（ヘリポート）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 5 |
| | 総戦闘回数 | 20 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 100 | NPC残数 | — |

### 手前のヘリから1機ずつ各個撃破

1ターン目でハーンイーガー2機を撃破。ピトエフが高射砲を狙うので、先にそちらを破壊してから陣陽2機を倒す。残存勢力は、ミサイルを撃ちつつ味方のアタッカーを接近させよう。

◀アリサがいないのでファムにミサイルを装備させておく。

7マス離れた位置に止まってから近づくこと。邪魔な障害物は破壊してしまうといい。

手前のハーンイーガーはアタッカーで倒す。

奥のハーンイーガーはミサイルで撃破。

敵データ

Ⓐ110式陣陽(3)×2

| Body | 445 | L.G | シ.14×12 |
|---|---|---|---|
| Arm | 277 | L.S | — |
| Leg | 366 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

Ⓑハーンイーガー(4)×3

| Body | 361 | Body | マ.13×10 |
|---|---|---|---|
| | | Body | ミ.73×1 |
| | | Body | ミ.73×1 |

Ⓒ40mm高射砲(0)×3

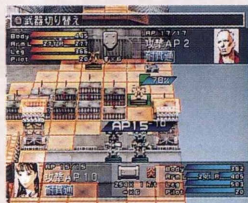
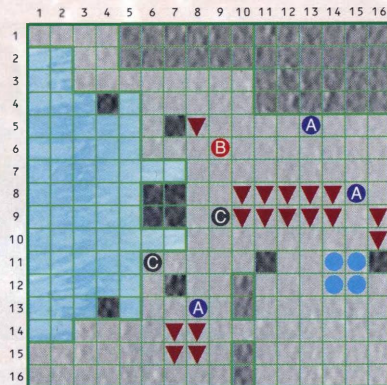
| Body | 417 | Body | キ.72×1 |
|---|---|---|---|

# Mission 21 OCUタール基地（弾薬庫前）

勝利条件：敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 6 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 80 | NPC残数 | — |

## シールドを使わせないために近接して攻撃

最初にホセの陣陽を攻撃目標とするのだが、シールドを装備しているので、先に射撃や格闘でＡＰを減らしておいてからミサイルで攻撃する。そのまま北上して、残りの敵を撃破していこう。

◀威力の高い武器で腕ごとシールドを破壊するのもいい。

**敵データ**

Ⓐ110式陣陽(3)×3

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 445 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 277 | L.S | — |
| Leg | 366 | R.G | 盾、50%/6 |
| B.P | 30 | R.S | — |
| Skill | — | | |

Ⓑハーンイーガー(4)×1

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 361 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1 |
| | | Body | ミ.73×1 |

ⒸBT02クアラベ(3)×2

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 472 | Body | キ.72×1 |
| Cater | 389 | | |

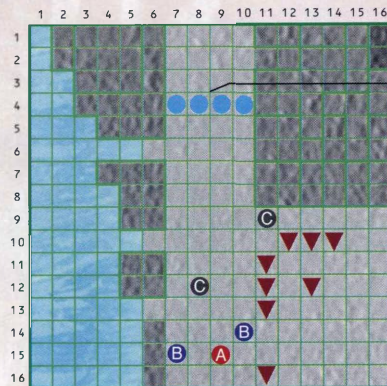
# Mission 22 バタンガス市

勝利条件：セロフの死亡

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 6 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 4 |
| | 平均ダメージ | 65 | NPC残数 | — |

## ローラーダッシュで距離を詰めセロフだけを倒す

セロフ１人を倒せばクリアなので、集中攻撃を仕掛ける。セロフ以外の攻撃はシールドを使ってダメージを減らす。経験値が莫大に入るため、武器を普段使わないものに交換しておこう。

◀一定のダメージを与えると暴走しボディのＨＰが回復。

初期配置では右端にガンナー、中央にファイター、それ以外にアタッカーを配備。ローラーダッシュで一気に近づこう。

**敵データ**

ⒶジーニアムM0(4)×1

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 695 | Body | マ.11×10 |
| Arm | 417 | L.G | キ.86×1 |
| Leg | 556 | L.S | ミ.104×1 |
| B.P | — | R.G | グ.88×1 |
| Skill | — | R.S | ミ.104×1 |

Ⓑキャセル M2(6)×2

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 644 | L.G | ナ.91×1 |
| Arm | 503 | L.S | — |
| Leg | 382 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

Ⓒ110式陣陽(3)×2

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 445 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 277 | L.S | — |
| Leg | 366 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

WORLD SYSTEM TACTICS NETWORK DATA

# Episode of ALISA TAIWAN 台湾上陸編

M1 亮五  長谷川希里子 3

M2 和輝  桐生悠一 2

F1 戦闘時敵ヴァンツァー破壊 ディアブルアビオニクス P.218

SHOP 1

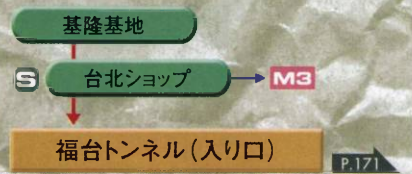
## 火炎放射器が新たに加わる

台北ショップでは、改造レベルを上げて、ヴァンツァーの性能を向上させよう。武器を見ると、新たに火炎放射器が追加された。攻撃力だけなら最強クラスの破壊力を持っているので、シミュレーターで試すといいだろう。

▲シミュレーターを使って、火炎放射の威力を試そう。

### 販売リスト

改造:HP=レベル3、属防、回避、R%B=レベル2

| パーツ | 種別 | 性能 | パーツ | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| PAW1バーレイ | WAP | | COMB554 | コンピュータ | 6/小↑↓ |
| フォーラM12A | WAP | | COMC754 | コンピュータ | 6/大↑↓ |
| レクソンM4F | WAP | | COM6 | コンピュータ | 6 |
| グラップルM1 | WAP | | 武器 | 種別 | 性能 |
| 永塞3型 | WAP | | ヘビーパイル | パイルバンカー | 75×1 |
| 6式背包 | バックパック | 6 | 火流1型 | 火炎放射器 | 17×4 |
| 5式力組装 | バックパック | 30 | 13型迫撃砲 | グレネード | 88×1 |

F2 チェンと会話 マネーメーカー P.220

S1 クレイ大使と会話 タール基地弾薬庫前 P.235

M3 亮五 神宮寺静 3

P.172

# Mission 23 雪山

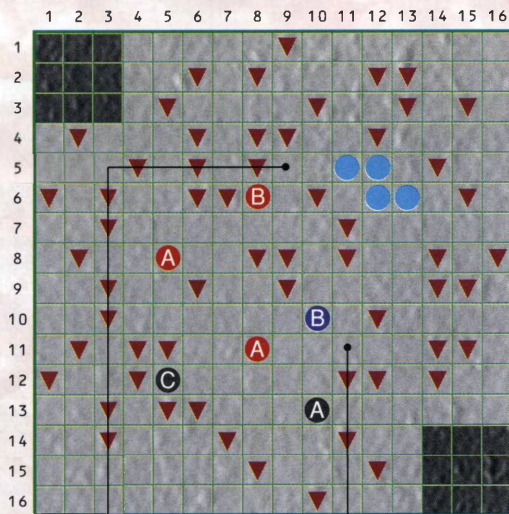
| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 7 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 40 | NPC残数 | — |

## 全員にミサイルを持たせて太塔4型に集中砲火

全ステージでも1、2を争う超難関ステージ。いかにグレネードを受けずに倒すかだが、ミサイルによる集中砲火が一番簡単。出力向上バックパックを使い、全員にミサイルを装備させておこう。戦術としては、まず最初に一番近くのグラップルを攻撃。この際、図で記した位置よりも奥へ進まないこと。下方よりⒶとハッタが近づいてくるので、返す刀で対応。ハッタは次のターンで奥へ戻るので無視してもよい。グラップルを撃破したらミサイルで太塔4型に集中砲火。これを倒せば後は各個撃破でOKだ。

◀グレネードを1回でも受けるとプラチナメダルはキビしい

◀ハッタのライフル攻撃に備え、こちらもライフルを装備しておくと良い。

この位置より左へ進むと、グラップルが動き出すので、ここより奥には進まないようにしよう。

ハッタがライフル攻撃を仕掛けてくる。ミサイルの集中砲火で一気に仕留めよう。

### CHECK POINT

#### ミサイルの熟練度を高める

ミサイルを全員に装備させる必要があるが、レベルが低いとダメージも低い。そんなときは、シミュレータで調整だ。ただし、上げすぎると武器レベルでマイナス修正がかかるので注意。

▲ミサイルの武器レベルを上げる場合は、6(B☆☆)に抑えておくこと。

### 敵データ

| Ⓐレクソンミサイル MF4(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 361 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 225 | L.S | — |
| Leg | 298 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑグラップル M1(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 607 | L.G | パ.90×1 |
| Arm | 405 | L.S | — |
| Leg | 503 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ太塔4型K(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 695 | Body | グ.88×1/4 |
| Leg | 556 | Body | キ.86×1 |

# Mission 24

勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

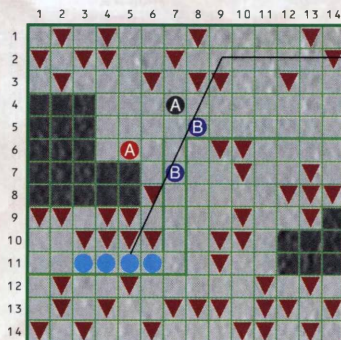
## 台北近郊

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 15 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 80 | NPC残数 | ― |

### ファイターの攻撃力で一撃必殺を狙う

このステージが難解な理由として、総戦闘回数15という点が挙げられる。この少ない戦闘回数でどう戦闘をこなすかが重要だ。ポイントとしては、１度の攻撃で多くのダメージを与えられるよう、敵の属性防御以外の武器で攻撃することと、敵の攻撃に反撃できるようＡＰを残しておくこと。また、パーティにはファイターを１人組みこんでおこう。一撃で多くのダメージを与えられるので、ボディにダメージが入れば続くショットガンで倒せるし、アームに入ればその時点で破壊が確定するので非常に重宝する。

◀ファイターの属性防御を耐衝撃にして、敵ファイターを攻撃。

◀縦11、横7辺りへ移動するとシンディの攻撃を受けずに済む。

初期配置では、右端にファイターを、左端にガンナーを配置。

### CHECK POINT

**シールドを装備させておこう**

このステージではファイターが非常に重要な役割を果たす。射程外からの攻撃に対してはシールドで防ごう。平均ダメージを減らす意味もあるが、何よりも武器を破壊されないためにだ。

▲反撃ＡＰは４あれば足りるので、射撃攻撃はシールドで防御しよう。

**敵データ**

| Ⓐレクソン MF4(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 361 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 225 | L.S | ― |
| Leg | 298 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | タックルⅠ　チャフ | | |

| Ⓑグラップル M1(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 607 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 405 | L.S | ― |
| Leg | 503 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | 敵熟練1↓　絶対先攻Ⅰ | | |

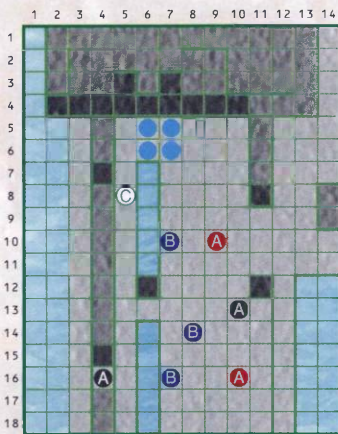
# Mission 25 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 福台トンネル(入り口)

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | — |

### 連鎖率UPのCPUを使いスキル連鎖で倒す

２種類の敵のうち、まっ先に倒すべきはレクソン。グラップルはHPが高いため、スキルが連鎖しないと、戦闘回数が増す可能性が高い。事前に連鎖率が上昇するCPUを装備しておき、堅守後攻ⅠやAP３割cutから弾数UPⅠなどに連鎖させるのがオススメだ。

◀ＨＰが低いレクソンを優先的に攻撃。頭数を減らそう。

敵データ

| Ⓐレクソン MF4(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 361 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 225 | L.S | — |
| Leg | 298 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑグラップル M1(6)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 607 | L.G | マ.13×10 |
| Arm | 405 | L.S | — |
| Leg | 503 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ伏特式列車(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 599 | Body | ミ.104×1/8 |
| Leg | 472 | Body | グ.88×1/4 |
| | | Body | キ.86×1 |

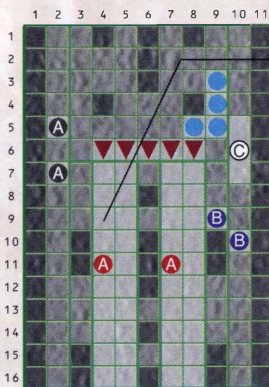
# Mission 26 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 福台トンネル(ターミナル)

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 80 | NPC残数 | — |

### セオリー通りに近くの敵から順に倒していく

まずはグラップル２機を全員で攻撃。ミサイルと格闘武器でHPを削り、トドメにショットガンやマシンガンで攻撃する。近くにいるレクソンはHPが低いので反撃で倒す。返す刀で残りのレクソンを各個撃破していこう。

◀高台に登られた場合は、下からの射撃攻撃で倒してしまおう。

グラップル掃討後、こちらへ移動して残る敵を各個撃破。

敵データ

| Ⓐレクソン MF4(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 361 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 225 | L.S | — |
| Leg | 298 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑグラップル M1(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 607 | L.G | マ.21×10 |
| Arm | 405 | L.S | — |
| Leg | 503 | R.G | — |
| B.P | 30 | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ伏特式列車(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 599 | Body | ミ.104×1/8 |
| Leg | 472 | Body | グ.88×1/4 |
| | | Body | キ.86×1 |

Episode of ALISA

# DAHANZHONG 大漢中編

M1 和輝

桐生悠一 3

M2 ファム

ピトエフ 1

F1 万安ショップの主人と会話 鉄武帝重工公司 P.214

S1 コウと会話 台北市郊外 P.235

M3 リュウ

マネーメイカー 1
ウィルス感染

SHOP 1

## 武器を買い替えよう

大漢中本土に入って初めてのショップ。各種武器の品揃えが充実している。これ以降、華蓮団との戦闘は激化の一途をたどり、強力な新型WAPも続々投入されてくるので、それに対抗するためにも、ここでしっかりと武器を新調しておこう。

▲武器の威力UP、そして改造も忘れずに。

### 販売リスト 改造：HPレベル3×その他レベル3

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| 天動3型 | WAP | 206 | 12式打手 | ナックル | 131×1 |
| 来迎1型 | WAP | 344 | 13式打棒 | ロッド | 96×1 |
| | | | 22式打針 | パイルバンカー | 108×1 |
| | | | 憲達3型 | マシンガン | 18×10 |
| | | | 衝塔3型 | ショットガン | 16×12 |
| | | | 老虎3型 | ライフル | 82×1 |
| | | | 火塞2型 | 火炎放射 | 20×4 |
| | | | 知更鳥50型 | ミサイル | 124×1 |

F2 常強軍兵士と会話 大漢中政府公報 P.212

F3 リン・チャオホアのメール 華蓮団 P.215

F4 ウェイとの会話 大漢中人民情報部 P.213

F5 戦闘終了後 呉龍 P.219

M4 アリサ

リン・チャオホア 1

Mission 30へ

Mission 29 から

## Mission 30 哮天雷関の防衛戦

哮天雷関司令室 → M5 / M6

哮天雷関（衡山近郊）

P.176

**M5** アリサ

水城舟穂高 1

**M6** リュウ

大漢中人民軍 1

## Mission 31 華蓮団敗残部隊を撃滅

衡山

P.177

## Mission 32 ラン脱走作戦開始

哮天雷関医務室

哮天雷関乗員室 → M7 M8 / F6

哮天雷関（航空機格納庫）

P.177

**M7** リュウ

パク・キドン 1

**M8** ファム

バリラー総帥 1

**F6** バリラー総帥からのメール
バリラー農園

P.221

## Mission 33 格納庫内の乱戦

哮天雷関独房

哮天雷関（ヴァンツァー格納庫）

P.178

## Mission 34 イヴァンとの戦い

武漢補給基地 → EVENT 1 / F7 / SHOP 2

漢口空港

P.178

EVENT 1

### 手配犯高橋一志と出会う

武漢の酒場で怪しげな男に話しかけると、いきなりケンカ腰。日本警察のフォーラムで手配されていた高橋一志だ。こちらも手配中の身だが、迷うことなく警察に目撃情報をメールしよう。

▲亮五もびびるほど目つきが恐い高橋一志。警察へのメールを忘れずに。

SHOP 2

### ゲイティのパーツが入手できる

武器のラインナップは万安とほとんど変わらないが、その反面パーツはかなりの充実ぶり。特に「包囲射撃」等のレアなスキルを覚えるゲイティは購入の価値大。

◀ここで装備を充実させておこう。

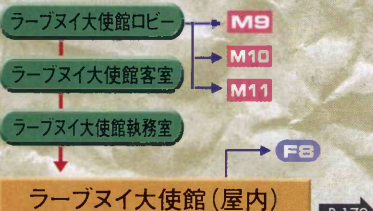
**販売リスト** 改造：HPレベル 3 ×その他レベル 3

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| 上帝 1 型 | WAP | 269 | 重防盾 | シールド | 70%/6 |
| 武徳 3 型 | WAP | 206 | | | |
| ゲイティ | WAP | 254 | | | |
| COMB603 | コンピュータ | 6/中↑↓ | | | |
| COMC654 | コンピュータ | 6/中↓↑ | | | |

**F7** 武漢ショップの主人と会話
上海鋼鉄公司

P.214

Mission 35 へ

WORLD SYSTEM TACTICS NETWORK DATA

Mission 34 から

M9 共用 日本警察

M10 亮五 長谷川希里子 4

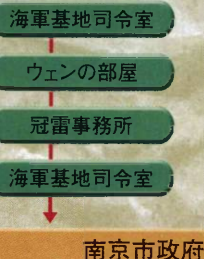
M11 アリサ ミス帝北事務局

F8 ロザヴィアを撃破 ラーブヌイ大漢中大使館 P.213

SHOP 3

## シュネッケ製パーツが購入できる

ショップの主人は、ＥＣドイツ製びいきで購入可能なパーツもシュネッケ製が幅をきかせている。またＥＣイギリスのメーカー、センダー製のウィスクのボディは、ＨＰと出力のバランスがよく、最後まで使えるパーツとしておススメ。

▲グリレゼクスやウィスクなどＥＣ製が購入可能。

### 販売リスト　改造：HPレベル４×その他レベル３

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| ビーネドライ | WAP | 254 | 火要２型 | 火炎放射 | 28×４ |
| ラオペフィーア | WAP | 206 | 14型迫撃砲 | グレネード | 105×１ |
| ウイスク | WAP | 344 | | | |
| グリレゼクス | WAP | 269 | | | |
| 鉄騎４型 | WAP | 287 | | | |
| COMB652 | コンピュータ | 6/大↑↓ | | | |
| COMC554 | コンピュータ | 6/大↓↑ | | | |

M12 ファム ピトエフ２

F9 海軍基地ショップの主人と会話 シュネッケ P.219

日本帰還編へ P.182

# Mission 27

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 臨川

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | — |

### 手前のグラップル2機を集中攻撃で撃破する

格闘武器装備のグラップル2機を集中攻撃で倒し、続いて列車の左右にいるライフル装備のレクソン2機という順で対処しよう。格闘武器のレベルが高いファムが対グラップル戦におすすめ。

◀ウォベンの乗るレクソンは、最後に集中攻撃して倒そう。

グラップルはHPが高く戦いが長引きがち。格闘武器の攻撃力も高いので、シールドの装備もおすすめ。

敵データ

| Ⓐグラップル M1(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 696 | L.G | ロ.80×1 |
| Arm | 563 | L.S | — |
| Leg | 576 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑレクソン M4F(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 414 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 295 | L.S | — |
| Leg | 342 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ上風5型K(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 584 | Body | マ.13×10 |

# Mission 28

勝利条件 ユエの死亡

## 遂川

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 8 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 85 | NPC残数 | — |

### 狙うのはユエ機のみ 最小限の戦闘で勝利を

勝利条件はユエ機の撃破だが、正面からは向かわず、マップ左端を進もう。接近してくる敵を各個撃破すれば、戦闘回数を少なくできる。ライフル装備のレクソンも、近寄らなければ動かない。属性防御は全機耐貫通でOKだ。

威力が大きいライフルを装備したレクソンと、その手前の20式装甲車は、近寄らなければ動いてこないので、マップ左を迂回する限り無視してよい。

◀ユエ機は、距離が近くなると移動して攻撃をかけてくる。

敵データ

| Ⓐグラップル M1(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 696 | L.G | ナ.109×1 |
| Arm | 563 | L.S | — |
| Leg | 576 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑレクソン M4F(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 414 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 295 | L.S | — |
| Leg | 342 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ20式装甲車(3)×5 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 454 | L.G | マ.15×10 |
| Wheel | 381 | | |

## Mission 29

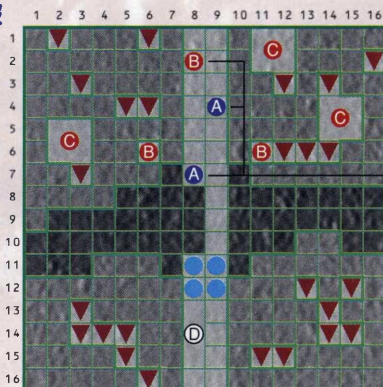
| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

# 中岡

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 9 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 10 |
| | 平均ダメージ | 50 | NPC残数 | — |

### ヘリに気を取られずに まず橋の上の敵を撃破

まず戦闘開始と同時に向かってくるグラップル2機と、ジョウンの乗るレクソンを撃破しよう。3機のヘリは貫通属性の機銃のみの装備なので、鉄橋の上から攻撃すれば楽に撃破できる。

◀破壊され、一本道になった鉄橋が主戦場になる。

この3機の撃破を最優先に。道の両側のレクソンからのライフル攻撃には、シールドを装備して対処しよう。

**敵データ**

Ⓐグラップル M1(6)×2

| Body | 696 | L.G | ナ.109×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 563 | L.S | — |
| Leg | 576 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

Ⓑレクソン M4F(3)×3

| Body | 414 | L.G | ラ.82×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 295 | L.S | — |
| Leg | 342 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

Ⓒ上風5型K(4)×3

| Body | 584 | L.G | マ.13×10 |
|---|---|---|---|

Ⓓ伏特式列車(4)×1

| Body | 599 | Body | ミ.104×1/6 |
|---|---|---|---|
| Leg | 472 | Body | グ.88×1/4 |
| | | Body | キ.86×1 |

## Mission 30

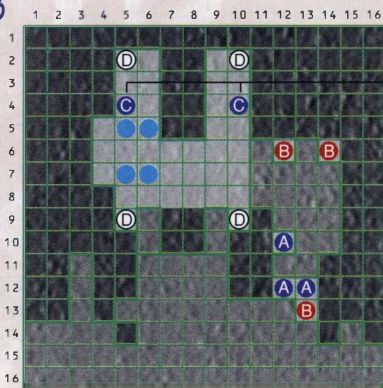
| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

# 哮天雷関（衡山近郊）

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 10 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 120 | NPC残数 | — |

### 平均ダメージが厳しい シールドは必ず装備しよう

哮天雷関の甲板での戦いになる。平均ダメージの条件が厳しいので、シールドを装備し、反撃APの少ない敵を狙おう。味方の知更鳥61型ミサイル2基の攻撃で弱った敵を狙うのも有効だ。

◀火炎放射装備のグラップルは難敵。攻撃はシールドで防ぐ。

敵の攻撃は、2基のミサイルに集まりやすい。そこで、ミサイルとの戦いに傷ついた敵を狙って確実に倒していけば、ダメージを少なくできる。

**敵データ**

Ⓐグラップル M1(6)×3

| Body | 696 | L.G | 火.24×11 |
|---|---|---|---|
| Arm | 563 | L.S | — |
| Leg | 576 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

Ⓑレクソン M4F(3)×3

| Body | 474 | L.G | ラ.82×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 295 | L.S | — |
| Leg | 392 | R.G | — |
| B.P | 30 | R.S | — |
| Skill | — | | |

Ⓒ雲雀42型(0)×2

| Body | 579 | Body | ミ.124×1/6 |
|---|---|---|---|

Ⓓ100mm砲(0)×4

| Body | 579 | Body | キ.103×1 |
|---|---|---|---|

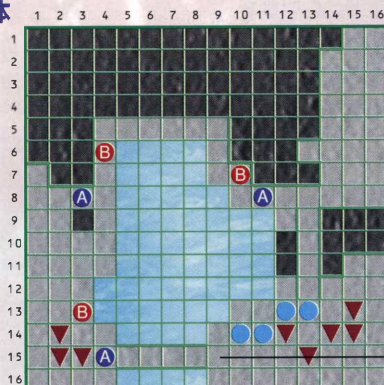
## Mission 31 衡山

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 10 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | ― |

### 2機ずつのグループを各個に撃破するのが基本

レクソンとグラップルが1機ずつペアになって分散配置されている。まず滝壺にいる2機、そして橋の向こうの2機の順に各個撃破していこう。余計な移動でターン数を浪費しないように注意。

◀滝壺のグラップルは2ターン以内に撃破してしまいたい。

左下のペアは橋を渡って来たところを集中攻撃。5ターン目くらいを目安にして戦えば、最後のペアはターン数条件以内で撃破できる。

**敵データ**

| Ⓐグラップル M1(6)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 696 | L.G | ナ.109×1 |
| Arm | 563 | L.S | ― |
| Leg | 576 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑレクソン M4F(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 474 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 295 | L.S | ― |
| Leg | 392 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

## Mission 32 哮天雷関（航空機格納庫）

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 10 |
| | 総戦闘回数 | 27 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 27 | NPC残数 | ― |

### 3機での戦いだが各個撃破を守れば難しくない

自軍は3機と少ないが、敵も多くないので、各個撃破の基本を守れば大丈夫。優先順位はマップ上に位置する上帝1型3機。ファム機は格闘装備と耐衝撃属防で、残りは耐貫通に。敵の攻撃はシールド装備で防ごう。

◀上帝3機を撃破するまで、武徳の攻撃は、シールドで防御する。

3機の上帝1型は、射撃でHPを削ったあと、ファムの格闘武器でダメージを与えるといい。まず2機撃破すれば、あとは非常に楽になる

**敵データ**

| Ⓐ武徳3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 760 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 525 | L.S | ― |
| Leg | 576 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑ上帝1型(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 469 | L.G | ナ.109×1 |
| Arm | 361 | L.S | ― |
| Leg | 342 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

WORLD SYSTEM TACTICS NETWORK DATA

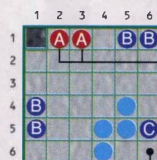
# Mission 33 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 哮天雷関（ヴァンツァー格納庫）

| オスス×属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 11 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 85 | NPC残数 | 1 |

### ターン数と戦闘回数が厳しい ラン機の回復にも注意を

ラン機は単独で敵に向かっていくので、囲まれてしまわないように守りながら戦いたい。ダメージは、リペアで早めに回復させていくこと。上帝の格闘武器はシールドと耐衝撃属防で防ごう。

◀ランの乗る鉄騎4型は、火炎放射器装備で戦闘力は高い。

ランを特攻で自滅させないため、まずマップ上部の上帝2機にダメージを与えておき、反撃でダメージを受けないようにお膳立てをしておくのもいい

アリサ機はマップ右隅のこのポジションに移動させておけば、敵に近寄られる心配がない。

敵データ

| Ⓐ武徳3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 760 | L.G | ラ.82×1 |
| Arm | 613 | L.S | ― |
| Leg | 576 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓑ上帝1型(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 469 | L.G | ナ.109×1 |
| Arm | 361 | L.S | ― |
| Leg | 342 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓒ鉄騎4型(5)(ラン・NPC)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 655 | L.G | 火.28×4 |
| Arm | 378 | L.S | ― |
| Leg | 494 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

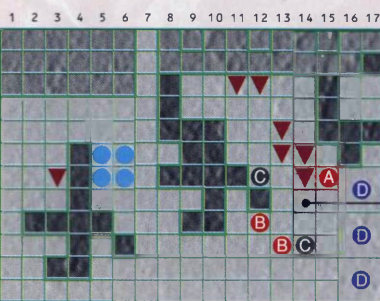
# Mission 34 勝利条件 イヴァン撃破

## 漢口空港

| オスス×属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 1 | 平均武器レベル | 12 |
| | 総戦闘回数 | 40 | ターン数 | 10 |
| | 平均ダメージ | 65 | NPC残数 | ― |

### イヴァン機以外の敵を 3機撃破しておこう

敵を旅客機の機首付近で迎え撃つ。乱戦でダメージが増えやすいが、勝利条件がイヴァン機1機のみの撃破なので、他の敵を3機以上撃破してボーナスを獲得しよう。狙いはヘリの上風5型だ。

◀イヴァン機は、イマジナリーナンバー専用の冷河1型。

増援は1ターン目の敵フェイズで出現。上風5型は、向かっていかなくても攻撃してくる。アリサのミサイルなら一撃だが、反撃でも倒せる。

敵データ

| Ⓐ冷河1型(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 835 | L.G | パ.109×1 |
| Arm | 525 | L.S | ― |
| Leg | 691 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | タックルII | エスケープ | |

| Ⓑ天動3型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 696 | L.G | 火.28×11 |
| Arm | 525 | L.S | ― |
| Leg | 629 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓒ来迎1型(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 478 | L.G | ― |
| Arm | 331 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 432 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | ― | | |

| Ⓓ上風5型(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 510 | Body | マ.13×10 |

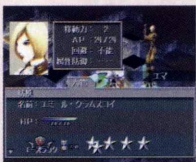
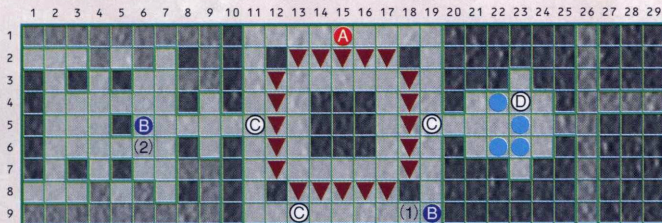
# Mission 35 ラーブヌイ大使館（屋内）

勝利条件：敵パイロットの全滅、投降もしくはエミールが点滅地点へ到達

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 12 |
| | 総戦闘回数 | 20 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 70 | NPC残数 | — |

## 進撃ルートは左通路にエマを単独で進ませない

エマを守りながら、敵の全滅をめざす。エマの移動距離は2マスなので、常にエマの前に2機置いて、単独で進ませないようにする。右通路の冷河には1機当て、残りはエマとともに左通路を進もう。ロビーにいるロザヴィア機には全機で集中攻撃を。

※3人のイマジナリーナンバーは、格闘武器やライフルよりもショットガンやマシンガンが有効。長射程のミサイルはヴァンツァーに使うこと

▲エマがロビーの奥に到達してもクリアだが、危険が大きい。

### 敵データ

| Ⓐ冷河1型(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 974 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 613 | L.S | — |
| Leg | 806 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | AP6割Cut(1) | | |

| Ⓑ瞬王1型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 714 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 445 | L.S | — |
| Leg | 481 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | AP6割Cut(1) 弾数UPⅢ(2) Hit&Away(2) | | |

| Ⓒナンバー(2)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | L.G | ラ.81×1 |

| Ⓓエマ(2)(NPC)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | L.G | 銃.18×1 |

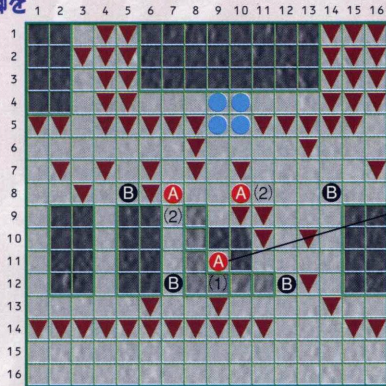
# Mission 36 ラーブヌイ大使館（屋外）

勝利条件：ルカーヴ機の撃破

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 1 | 平均武器レベル | 12 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 45 | NPC残数 | — |

## 狙いはルカーヴ機のみバーニア数値が高い脚を

勝利条件はルカーヴ機である冷河の撃破だが、高いビルの上から降りてこないので、こちらから攻撃に行く必要がある。おすすめは、連射系武器×2とガンナー×2。

◀ルカーヴ機を速攻で倒すのが基本。他機は相手にしない。

ルカーヴ機のいるビルは高さがある。1ターン目から集中攻撃をかけるため、連射系武器装備のオフェンスにはバーニア6段の脚を装備させよう。

### 敵データ

| Ⓐ冷河1型(6)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 974 | L.G | ラ.98×1 |
| Arm | 613 | L.S | — |
| Leg | 806 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | スナイプBody(1) タックルⅡ | | |

| Ⓑ明天1型(2)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 613 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 386 | L.S | ミ.73×1/6 |
| Leg | 504 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 属防2↑ | | |

# Mission 37 上海動物園跡

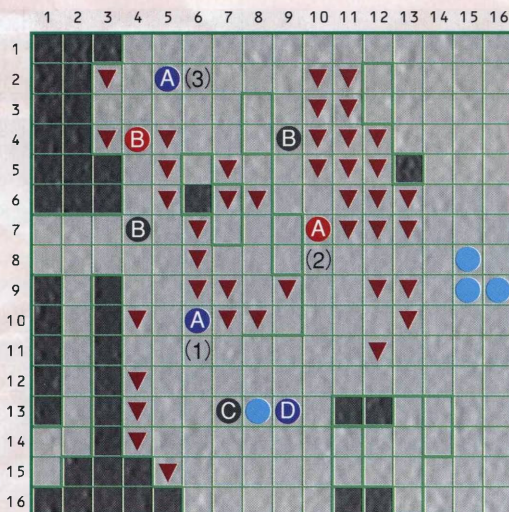
**勝利条件** 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 12 |
| | 総戦闘回数 | 20 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 105 | NPC残数 | 2 |

## 結果はグレネード対策次第 回復アイテムは忘れずに

敵に3機配備された、グレネード装備の太塔4型をどう撃破するかが結果を決める。もっとも手前にいる太塔は、1ターン目の敵フェイズで近寄ってくるので、アリサ機以外の機体はグレネードの射程6マスのギリギリで待機させ、太塔が近寄ってきたら次のターンで総攻撃する。またアリサ機は、呉龍の2機と敵との乱戦に参加させず、距離を置いてミサイル攻撃に専念させよう。味方NPCの呉龍2機は、マップ奥の敵に向かっていくが、放っておくと全滅の危険もある。できれば援護しよう。

◀味方NPCの呉龍2機は、独自に戦闘を展開する。

◀太塔は、射程外に待機し、接近してきたら一気に集中攻撃をかけて倒そう。

### CHECK POINT

**グレネード対策はここに注意**

グレネードは、狙われた機体の周囲3マスにいる機体にもダメージを与えるので、射程内に密集しないことが重要。バックパックに回復アイテムを補充することも忘れないように。

▲今後はグレネード装備機との戦いが増える。戦い方をマスターしよう

### 敵データ

**Ⓐ瞬王1型(3)×3**

| Body | 714 | L.G | マ.18×10 |
|---|---|---|---|
| Arm | 445 | L.S | — |
| Leg | 481 | R.G | 盾.70%/6 |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | スナイプLeg(1) 敵回避無効(2) 敵命中2↓(3) ALLorNO(3) | | |

**Ⓑ太塔4型(4)×3**

| Body | 965 | Body | グ.88×1/4 |
|---|---|---|---|
| Leg | 772 | Body | キ.86×1 |

**Ⓒラオペフィーア(6)(グレゴリ・NPC)X1**

| Body | 974 | L.G | ナ.130×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 502 | L.S | — |
| Leg | 806 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | タックルII スタンパンチ | | |

**Ⓓビーネドライ(3)(ハタリ・NPC)X1**

| Body | 714 | L.G | マ.18×10 |
|---|---|---|---|
| Arm | 445 | L.S | — |
| Leg | 588 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | ALLorNO 敵熟練1↓ | | |

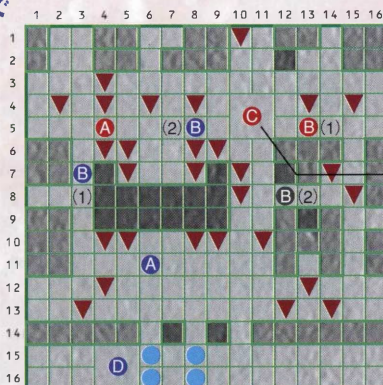
# Mission 38 南京市政府

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 12 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 9 |
| | 平均ダメージ | 45 | NPC残数 | — |

## ラン機をマップ外まで守る 黒洞3型はそのあとで

ラン機はマップ左を移動するので、その進路に位置する冷河と向かってくる瞬王を優先して倒す。中央の黒洞3型と3機の瞬王は、ラン機が脱出ポイント近くに移動してから対処すればいい。

◀ラン機は上風5型。攻撃されれば大ダメージ確実だ。

黒洞3型と瞬王のグループは、こちらから近づかなければ攻撃してこない。攻撃も単独で向かってくるため集中攻撃で確実に倒していこう。

### 敵データ

| Ⓐ冷河1型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 974 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 613 | L.S | — |
| Leg | 806 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 格闘力UP Ⅱ | | |

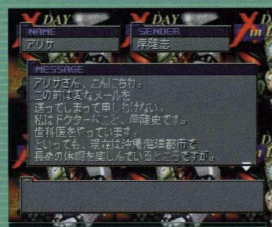
| Ⓑ瞬王1型(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 714 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 445 | L.S | — |
| Leg | 481 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | リベンジⅡ(1) 敵命中2↓(2) ALLorNO(2) | | |

| Ⓒ黒洞3型(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1050 | L&R | ビ.100×1 |
| Arm | 768 | L&R | キ.86×1 |
| Leg | 840 | L&R | ナ.130×1 |
| B.P | — | | |
| Skill | — | | |

| Ⓓ上風5型(4)(ラン・NPC)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 673 | Body | マ.13×10 |

# JBNN TOPICS 8 IN DAHANZHONG

## アリサ編の指名手配&たずね人はここだ

日本警察で指名手配、たずね人を確認しておくと、街やメールでその人物に遭遇する。日本警察にメールを送れば、謝礼を手に入れられるのだ。岸隆史はアリサがミスコンに優勝しないと現れない（P.162）。アリサ編に現れる4人の指名手配&たずね人は右記を参照。

### ネットワーク

◀牛久由久は長谷川希里子からのメール6から、岸隆史はアリサへのファンレター2から情報を得られる。

### 街

▶高橋一志はミッション35の武漢酒場で、横浜聖美はミッション46の福島酒場にて遭遇することになる。

Episode of ALISA

# OCU JAPAN 日本帰還編

## Mission 39 反乱騒動の日本に帰還

海軍基地司令室 → S1 / F1 / M1 / M2

↓

海軍基地宿舎

↓

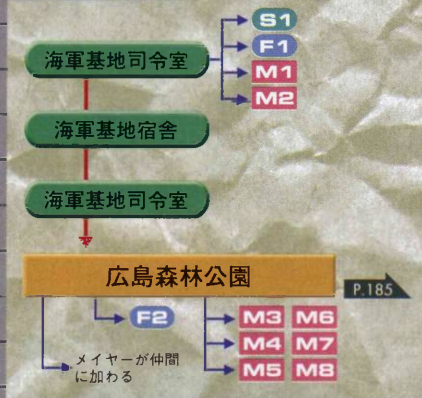
海軍基地司令室

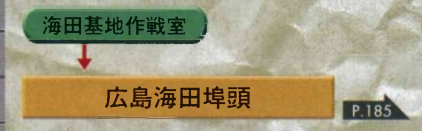
↓

広島森林公園 P.185

→ F2

→ M3 M6 / M4 M7 / M5 M8

→ メイヤーが仲間に加わる

| | | | |
|---|---|---|---|
| S1 | オペレーターと会話 | 海上油田プラント | P.235 |
| F1 | レベッカと会話 | USN海軍 | P.216 |
| F2 | N・D・クックのメール | ロースパイト | P.210 |

| | | |
|---|---|---|
| M1 | ラン | コォワン1 |
| M2 | 和輝 | 桐生悠一4 |
| M3 | リュウ | マイク・デービス1 |
| M4 | 美穂 | アーマードキンカクジ2 |
| M5 | 亮吾 | 長谷川希里子5 |
| M6 | ファム | ピトエフ3 |
| M7 | 和輝 | 小池英一2 |
| M8 | メイヤー | N・D・クック1 |

Mission 41へ

◀実は日防軍情報部員だった美穂。ここで様々な謎と伏線が解かれる。

▶なんだかんだと言いながら絆は深い、武村大佐と和輝の親子のドラマが楽しめる。

Mission 40 から

S2　滝口と会話
福島建設現場　P.235

SHOP 1

## HP改造で激戦に備える

軍港、呉のショップでは日本メーカー製のパーツや武器が並ぶが、購入よりは改造を優先して、HPレベルを5まで上げておこう。また、ここで売られているコンピュータCOMG10はスキル入手率がアップするオススメのパーツ。

**販売リスト**　改造：HPレベル5×その他レベル3

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| 108式 強警 | WAP | | ハイバスター | ナックル | 130×1 |
| PAW2プロウブ | WAP | | 日西90MF | マシンガン | 18×10 |
| BX090 | バックパック | 8 | スキャラブF2 | ライフル | 98×1 |
| BPT9MAX | バックパック | 90 | 10式装甲 | シールド | 70%/6 |
| COMG10 | コンピュータ | 6/入手UP | ナイチンゲール | ミサイル | 124×1 |

M9　美穂　盛忠之2

M10　亮吾　長谷川希里子6

M11　ラン　コォワン2

SHOP 2

## 最強武器がそろう

福島ショップではグレネード以外は最強威力の武器が揃う。重量的にきびしい機体があるかもしれないが、今後の戦いを考えると強化は必須。HP改造は全機このショップの上限、レベル6まで上げておこう。

**販売リスト**　改造：HPレベル6×その他レベル3

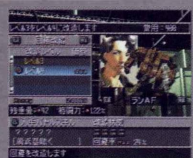
| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| フェタルバスター | ナックル | 156×1 | 11式狙撃銃 | ライフル | 117×1 |
| ビーナス | ロッド | 115×1 | ホットガゼル | 火炎放射 | 33×4 |
| 22式打針 | パイルバンカー | 108×1 | SN-107G | シールド | 90%/4 |
| アークバレル4 | マシンガン | 21×10 | バジャリガー | ミサイル | 148×1 |
| ディソードM300 | ショットガン | 22×12 | | | |

M12　アリサ　ドクターK1

M13　アリサ　岸隆志1

Mission 46 へ

## 改造レベルが最高に

熊本ショップでは、HP・その他の改造レベルが最高になる。もちろん出撃要員の機体にはすべて改造を施そう。ここでの改造は戦闘結果にも影響するはずだ。

◀回避や命中率のレベル4改造は効果が高い。

**販売リスト** 改造：HPレベル7×その他レベル4

※新規パーツの販売はありません。

沖縄決戦編へ

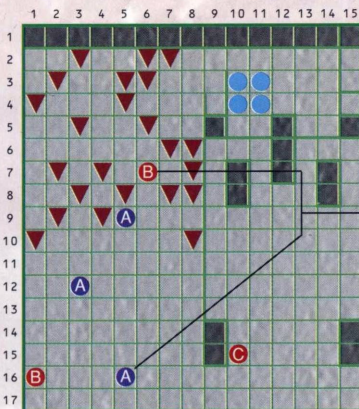
## Mission 39 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 広島森林公園

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 13 |
| | 総戦闘回数 | 20 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 85 | NPC残数 | — |

### 斜面を一気に走り抜け 橋の下のNPCを救出

日防軍兵士の五木のヴァンツァーを救出する。斜面を一気に走り抜けるため、ダッシュの数字が高いLegを装備しよう。斜面途中にいる敵は放っておき、五木機を追う2機を先に撃破する。

◀五木機は110式陣陽。初めは逃げるだけで戦闘しない。

この2機を優先して倒す。下り斜面の途中にも敵がいるが、後回しにしても大丈夫。五木機を守ることが大切だ

**敵データ**

| Ⓐ110式 陣陽(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 584 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 364 | L.S | — |
| Leg | 481 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | Fallショット | | |

| Ⓑ109式 炎陽(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 502 | L.G | — |
| Arm | 316 | L.S | — |
| Leg | 463 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | ミ.124×1/6 |
| | リペアMax | Skill | パニックショット |

| Ⓒ110式 陣陽(3)(五木・NPC)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 584 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 364 | L.S | — |
| Leg | 481 | R.G | 盾.70%/6 |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | — | | |

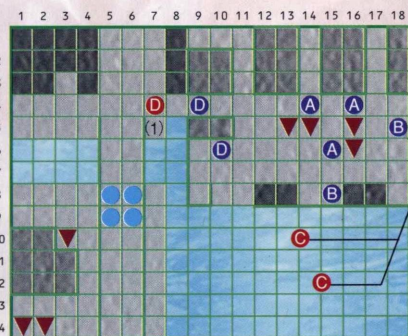
## Mission 40 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 広島海田埠頭

| オススメ属性 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 13 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 60 | NPC残数 | 1 |

### NPCに盾になってもらい 接近する3機の瞬王を撃破

日防軍の3機のヴァンツァーは、勝利条件には関係ないので、接近してくる3機の瞬王の盾にする。傷ついた瞬王を各個撃破で倒せば、ダメージも少なくできる。残りの炎陽2機は最後に。

◀味方NPCとの戦いで傷ついた瞬王を集中攻撃で倒す。

39式雷号艇は、ミサイル装備の機体を1機回して対処する。早めに倒せば、この2隻に向かうNPC1機を瞬王との戦いに参加させられるだろう

**敵データ**

| Ⓐ瞬王1型(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 714 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 445 | L.S | — |
| Leg | 481 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | リベンジⅡ | | |

| Ⓑ109式 炎陽(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 502 | L.G | — |
| Arm | 316 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 463 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | — |
| | リペアMax | Skill | アンチブレイク |

| Ⓒ39式 雷号艇(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 656 | Body | キ.86×1 |

| ⒹPAW2プロウブ(4)(NPC)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 546 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 373 | L.S | — |
| Leg | 450 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 弾数UPⅢ(1) | | |

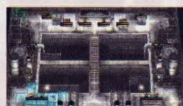
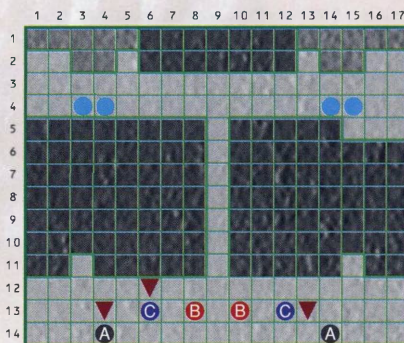
## Mission 41　勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

# 名古屋下水処理場

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 14 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 80 | NPC残数 | — |

### 敵は積極的に動かない 一気に橋を渡って攻め込もう

敵は、こちらが橋を渡り始めるまでは積極的に攻撃してこない。そこで、1ターン目で橋の手前に全機集合させておき、次のターンで一気に橋を渡って攻め込もう。あとは各個撃破だ。

◀橋の上で戦闘するとターン数がかかる危険も。攻め込もう。

※属性防御は耐貫通がおすすめ。橋を渡ったらガンナーの炎陽2機を優先して撃破しよう。あとは耐貫通が有効な相手だけになるのだ。

敵データ

| Ⓐ111式春陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 579 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 295 | L.S | — |
| Leg | 440 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | Fallショット | | |

| Ⓑ109式炎陽(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 502 | L.G | — |
| Arm | 316 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 463 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | — |
| Skill | アンチブレイク | | |

| Ⓒ05シ式機動車(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 579 | L.A | ラ.117×1 |
| Arm | 295 | R.A | ラ.117×1 |
| Leg | 440 | | |
| B.P | — | | |
| Skill | Fallショット | | |

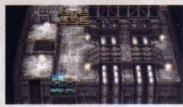
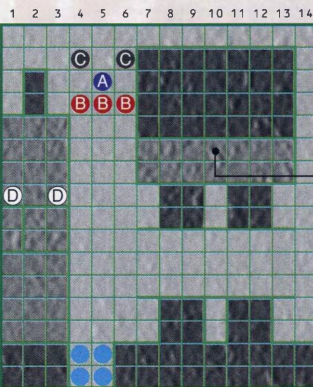
## Mission 42　勝利条件　敵パイロットの全滅もしくは投降

# 名古屋下水処理場

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 14 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 12 |
| | 平均ダメージ | 115 | NPC残数 | — |

### ダッシュして炎陽2機を撃破 地図未入手だと難易度が上がる

初期配置のエレベーターから、ダッシュで一気に移動し、ガンナーの炎陽を撃破する。属性防御を貫通にしておけば、残りの敵との戦いが容易になる。歩兵は無視してかまわない。

◀地下下水道マップ未入手だと、亮五が生身で出撃する。

マップ右方向に移動する敵が数機いる。味方のガンナーをエレベーター付近に置いておくと、この数機が向かってくることがあるので注意。

敵データ

| Ⓐキャセル M2(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 895 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 502 | L.S | — |
| Leg | 660 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ111式春陽(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 579 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 295 | L.S | — |
| Leg | 440 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | リベンジⅡ | | |

| Ⓒ109式炎陽(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 502 | L.G | — |
| Arm | 316 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 463 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | — |
| Skill | — | | |

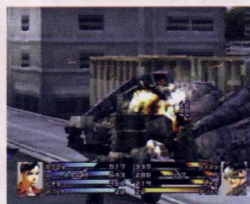
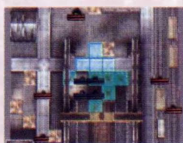
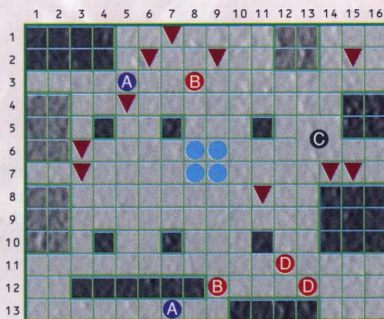
| Ⓓヴァンツァー兵(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | 銃.16×1 |

## Mission 43 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 名古屋化学工場

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 15 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 11 |
| | 平均ダメージ | 135 | NPC残数 | — |

### 散開せず目標をしぼって戦う 増援出現条件の8式支援車は最後に

狙いをしぼって集中攻撃が基本。まずマップ上の2機を撃破。続いてマップ下から移動してくる2機を迎撃する。8式支援車は、倒すと増援の瞬王2機が現れるので戦うのは最後にしよう。

◀増援との戦いに備え、ダメージは回復させておこう。

※味方にガンナーがいる場合は、増援のうちの1機が向かってくることがあるので、距離を置いておくといい。

敵データ

**Ⓐ111式春陽(3)×2**

| Body | 706 | L.G | マ.18×10 |
|---|---|---|---|
| Arm | 340 | L.S | — |
| Leg | 517 | R.G | 盾.70%/6 |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | リベンジⅡ | | |

**Ⓑ05シ式機動車(4)×2**

| Body | 1135 | L.A | ラ.117×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 681 | R.A | ラ.117×1 |
| Leg | 908 | | |
| B.P | — | | |
| Skill | — | | |

**Ⓒ8式支援車(4)×1**

| Body | 1280 | Body | ミ.124×1/6 |
|---|---|---|---|
| Wheel | 1024 | Body | マ.15×10 |

**Ⓓ瞬王1型(3)×2(増援)**

| Body | 870 | L.G | シ.19×10 |
|---|---|---|---|
| Arm | 542 | L.S | — |
| Leg | 554 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | AP6割Cut | | |

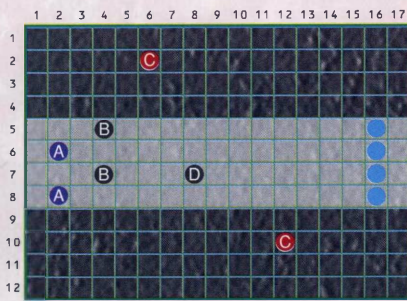
## Mission 44 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 仙台国道(多賀城聖大橋)

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 15 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 115 | NPC残数 | — |

### NPCの父を守れ シールドの使い方がポイント

武村大佐の炎陽は、1ターン目で橋のたもとに移動する。敵の瞬王2機は武村機を狙ってくるので、ダッシュで一気にたたきに行こう。瞬王を近づかせないよう、橋を封鎖するのもいい。

◀橋の上を封鎖し、瞬王2機の動きを封じるのがポイント。

※2機のオーシャンハーンはミサイルを装備しているが、自軍のガンナーか武村機のミサイルで対処できるので、道路上の敵の排除を優先しよう。

敵データ

**Ⓐ冷河1型(6)×2**

| Body | 974 | L.G | ナ.130×1 |
|---|---|---|---|
| Arm | 613 | L.S | — |
| Leg | 806 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 格闘力UPⅢ | | |

**Ⓑ瞬王1型(3)×2**

| Body | 714 | L.G | マ.18×10 |
|---|---|---|---|
| Arm | 445 | L.S | — |
| Leg | 481 | R.G | — |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | リベンジⅢ | | |

**Ⓒオーシャンハーン(4)×2**

| Body | 474 | Body | マ.13×10 |
|---|---|---|---|
| | | Body | ミ.73×1/3 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |

**Ⓓ109式炎陽(2)(武村・NPC)×1**

| Body | 502 | L.G | — |
|---|---|---|---|
| Arm | 316 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 463 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾×2 | R.S | — |
| Skill | — | | |

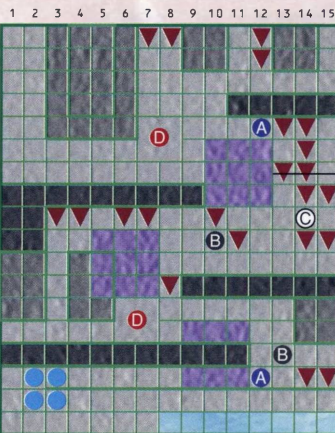
# Mission 45 阿武隈川河川敷

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 15 |
| | 総戦闘回数 | 50 | ターン数 | 12 |
| | 平均ダメージ | 75 | NPC残数 | — |

## ターン数がかかる上り坂 支援砲撃回避がポイント

敵は基本的に移動しないので、各個撃破が基本。問題は3カ所のポイントに止まると、敵オペレーターに報告され、次の敵のターンで支援射撃が来ること。報告されたらすぐ移動しよう。

◀敵オペレーターの報告で支援射撃が。威力はグレネード並。

支援攻撃を受けるポイントはこの3カ所。もしこの範囲内で止まった場合は、次のターンの間に、範囲外へ移動すること。

敵データ

| Ⓐキャセルタ2(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1053 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 578 | L.S | — |
| Leg | 760 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ09式　装甲車(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 454 | Body | マ.11×10 |
| WHeel | 381 | | |

| Ⓒ歩兵(2)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 20 | Body | ラ.81×1 |

| Ⓓ8式　支援車(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 900 | Body | ミ.124×1/6 |
| WHeel | 720 | Body | マ.15×10 |

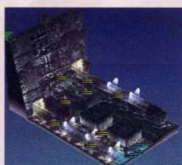
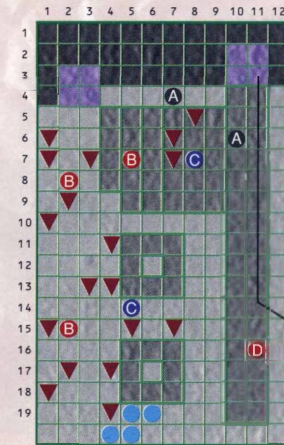
# Mission 46 郡山高層都市

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅、投降もしくは左右どちらかの点滅地点への生存プレイヤー集結 |
|---|---|

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 4 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 10 |
| | 平均ダメージ | 120 | NPC残数 | — |

## 狙いはずばり法春捕獲 強制排出でパイロットを倒せ

イジェクトパンチのスキルをコンピュータにフル装備したパイロットと機体が必要。ファムが適任だろう。イジェクトパンチ発動で法春のパイロットを排出したら、連射系武器で倒す。

◀法春入手方法については236ページを参照のこと。

※このミッションは、法春捕獲のためにあるといってもいい。1ターン目から、一気に法春の周囲に移動できるLegを装備しておこう。

法春を奪取できたら、敵を全て撃破する必要はない。まっすぐ勝利条件のエリアをめざして移動する。戦闘は必要最低限におさえよう。

敵データ

| Ⓐ109式　炎陽(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 578 | L.G | — |
| Arm | 364 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 544 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ05シ式　機動車(4)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1135 | L.G | ラ.117×1 |
| Arm | 681 | L.S | ラ.117×1 |
| Leg | 908 | | |
| B.P | — | | |
| Skill | — | | |

| ⒸBT02クアラベ(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 771 | Body | キ.72×1 |
| WHeel | 635 | Body | — |

| Ⓓ112式　法春(5)×1 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1198 | L.G | — | | |
| Arm | 768 | L.S | ビ.250×1 | | |
| Leg | 1024 | R.G | — | R.S | — |
| B.P | リバースMax、リペアMax×2 | | | | |
| Skill | — | | | | |

## Mission 47 郡山高層都市（内部）

**勝利条件** 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 101 | NPC残数 | — |

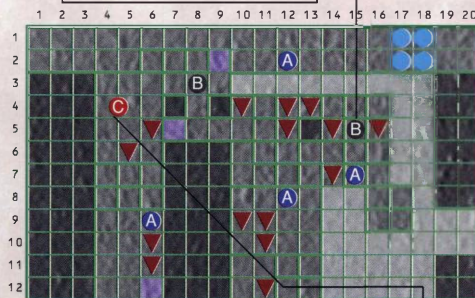
### 命中率低下時は防御に徹する まず通路付近の敵を排除しよう

金井機の12式装甲車が装備するCWDSが1ターンおきに発動し、命中率が激減する。発動中は防御に徹し、まず初期配置される通路上の敵を排除。耐久度の高いシールドを装備しよう。

◀CWDSは、発動すると命中率が40パーセントも減る。

※昇降スイッチ

初期配置近くにいる2機も倒しておこう。特にミサイル装備の炎陽は射程が長いので、通路から連射やミサイルの集中攻撃で撃破しておこう。

金井の乗る12式装甲車を撃破すればCWDSの効果はなくなるが、速攻をかけようとすると他の敵ヴァンツァーに集中攻撃され、かえってダメージとターン数が増える。

**敵データ**

| Ⓐ110式 陣陽(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 673 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 419 | L.S | — |
| Leg | 554 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓑ109式 炎陽(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 578 | L.G | — |
| Arm | 364 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 544 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | — |
| Skill | — | | |

| Ⓒ12式 装甲車(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 681 | Body | マ.18×10 |
| Wheel | 590 | | |

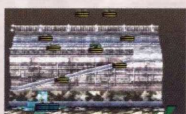
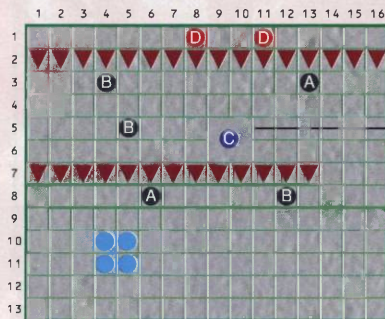
## Mission 48 郡山インターチェンジ

**勝利条件** 敵パイロット6人を撃破もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 110 | NPC残数 | — |

### 敵全滅の必要がないマップ 撃破しやすい敵を狙おう

敵を全滅させる必要はないので、楽に撃破できる相手を狙おう。ミサイルで倒しやすいハーンイーガーや、戦車に比べてHPが低い09式装甲車が狙いめ。条件クリアはかなり楽になる。

◀自軍ガンナーは、道路向こうのハーンイーガーを狙へ。

道路中央の8式支援車はミサイル攻撃してくるので、つい攻撃してしまいがちだが、HPが高く戦いが長引くこともあるので、無視してしまおう。

**敵データ**

| Ⓐ09式 装甲車(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 454 | Body | マ.11×10 |
| Wheel | 381 | | |

| ⒷBT02クアラベ(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 771 | Body | キ.72×1 |
| Wheel | 635 | Body | — |

| Ⓒ8式 支援車(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1280 | Body | ミ.124×1/6 |
| Wheel | 1024 | Body | マ.15×10 |

| Ⓓハーンイーガー(4)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 546 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |

# Mission 49 千葉県富山市

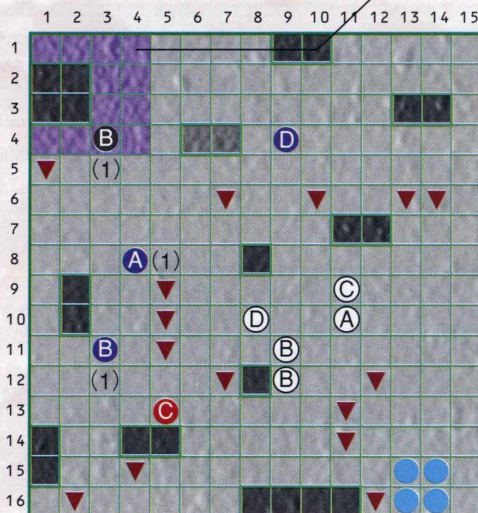
**勝利条件** 敵パイロットの全滅もしくは投降
特定エリアへの生存プレイヤーユニットの集結

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 衝撃 | 敵排除数 | 5 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 9 |
| | 平均ダメージ | 135 | NPC残数 | ― |

## シールドがないので属防は慎重に 09式装甲車は捨てよう

自軍ヴァンツァーではなく、マップ中央に駐機している日防軍の機体を奪って使う。キャセルM2が格闘武器、2機の陣陽がマシンガンなので、それぞれの武器レベルが高いパイロットを出撃させたい。問題は残り一人だが、マシンガン装備の09式装甲車は使いにくいので、ガンナーを出撃させてハーンイーガーに乗せよう。敵は5ターン目から動き出すのでそれまでに全員搭乗させたいが、ガンナーは初期配置の縦16、横14のポジションに配置すること。勝利条件は2つあるが、敵全滅を狙うほうが確実だ。

◀どの機体に誰を乗せるかが問題。武器レベルを良く考えよう。

◀近くにマシンガン装備の機体がいるが、あえて耐衝撃を選んでおこう。

※装甲車とヘリコプターの選択肢は迷うかもしれないが、戦いではミサイル装備のヘリコプターが圧倒的に有利。ガンナーの出撃がおすすめだ。

### CHECK POINT

**属性防御でダメージ軽減を**

このマップではシールドで防御できないので、属性防御の設定が大切。恐いのはナックル装備のキャセルM2で、ノーガードの殴り合いになるので耐衝撃がおすすめだ。

▲自機ではなく日防軍の機体を使うので、勝手の違う戦いになる。

### 敵データ

**Ⓐキャセル M2(6)×2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 895 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 502 | L.S | ― |
| Leg | 660 | R.G | ― |
| B.P | リペアMax リバースLow | R.S | ― |
| Skill | 熟練2↑(1) | | |

**Ⓑ110式陣陽(3)×4**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 584 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 364 | L.S | ― |
| Leg | 481 | R.G | ― |
| B.P | リペアMax リバースLow | R.S | ― |
| Skill | 熟練2↑(1) | | |

**Ⓒ09式 装甲車(3)×2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 386 | Body | マ.11×10 |
| WHeel | 324 | | |

**Ⓓハーンイーガー(4)×2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 474 | Body | マ.13×10 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |
| | | Body | ミ.73×1/3 |

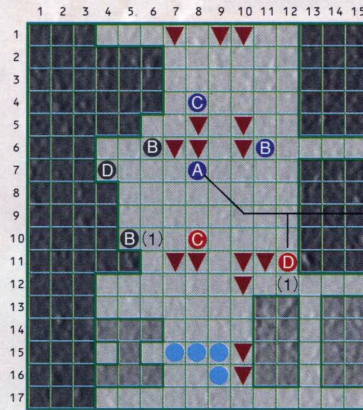
# Mission 50 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 阿蘇山（兵器試験場）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 50 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 175 | NPC残数 | — |

### マップ中央での乱戦必至 障害物を有効利用しよう

敵は全機がこちらに移動、攻撃を仕掛けてくる。そこでマップ中央の障害物の手前に位置して敵の移動ルートを限定し、命中率を下げる工夫をしよう。あとは各個撃破していこう。

◀主戦場はマップ中央。戦いやすいポジションを作ろう。

この２機を優先して撃破。障害物の向こうにいる敵の攻撃はシールドを使って防ぐ。障害物は壊れるが、それまでにはこの２機を撃破しておこう。

敵データ

| Ⓐキャセル M2(6)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1238 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 662 | L.S | — |
| Leg | 871 | R.G | — |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | スナイプArm | | |

| Ⓑ110式 陣陽(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 771 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 481 | L.S | — |
| Leg | 635 | R.G | 盾.70%/6 |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | 敵回避2↓(1) | | |

| Ⓒ111式 春陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 800 | L.G | ラ.98×1 |
| Arm | 448 | L.S | — |
| Leg | 608 | R.G | — |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | Legブレイク スナイプArm | | |

| Ⓓ109式 炎陽(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 578 | L.G | — |
| Arm | 364 | L.S | ミ.124×1 |
| Leg | 544 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 リペアMax | R.S | — |
| Skill | 絶対先攻Ⅱ(1) | | |

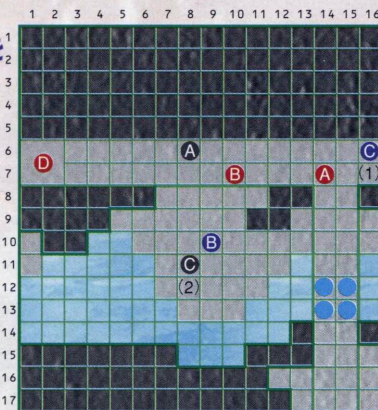
# Mission 51 勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

## 阿蘇山麗

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 110 | NPC残数 | — |

### またもCWDSが登場 路上を進撃して早期撃破を

黒井が乗る粒子砲車はCWDSも装備しているが、１ターンにどちらか一方しか使えない。路上の敵に対するグループと粒子砲車に向かうグループを決めて進むといい。

◀ビーム攻撃をシールドで防ぎつつ隣接攻撃しよう。

※路肩から外れた２機は長射程の武器で攻撃してくるが、路上の敵の排除を優先。この２機は最後でいい。

敵データ

| Ⓐ110式 陣陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 771 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 481 | L.S | — |
| Leg | 635 | R.G | 盾.70%/6 |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | スナイプArm | | |

| Ⓑ111式 春陽(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 800 | L.G | ラ.98×1 |
| Arm | 448 | L.S | — |
| Leg | 608 | R.G | — |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | Legブレイク | | |

| Ⓒ109式 炎陽(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 662 | L.G | — |
| Arm | 417 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 640 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | — |
| Skill | 敵回避2↓(1) 絶対先攻Ⅱ(2) | | |

| Ⓓ粒子砲車J10(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 2500 | Body | ビ.144×1 |
| Arm | 2000 | | |

# Mission 52 勝利条件 ルカーヴ機の破壊

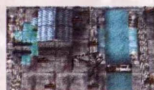
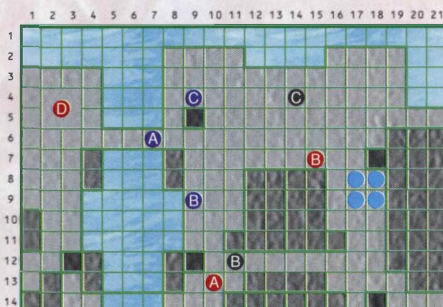
## 三角港造船所

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 50 | ターン数 | 11 |
| | 平均ダメージ | 90 | NPC残数 | — |

### ルカーヴ機の撃破が条件だが結果的には全機と戦うことに

目標はⒹのルカーヴ機のみだが、ルカーヴ機手前の橋に敵が2機ふんばり、他の機体も攻撃をかけてくる。まず正面近くの敵を集中攻撃。続いて倉庫から回り込む2機を撃破しよう。

◀ルカーヴ機は、手前のクレーンに近づくと攻撃してくる。

※初期配置近くのグループを撃破するころ、倉庫を迂回したこの2機がやってくるので、各個撃破する。そのあとルカーヴ機と手前の2機に向かう。

※近くの瞬王と明天、橋手前から移動してくる冷河と順番に撃破する。クレーン近くにいる2機は近寄らなければ攻撃してこない。

**敵データ**

| Ⓐ冷河1型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1345 | L.G | ナ.130×1 |
| Arm | 846 | L.S | — |
| Leg | 1113 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | DMGFix400 | | |

| Ⓑ瞬王1型(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 986 | L.G | マ.18×10 |
| Arm | 614 | L.S | — |
| Leg | 635 | R.G | 盾.70%/6 |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | リベンジⅢ | | |

| Ⓒ明天1型(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 846 | L.G | — |
| Arm | 533 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 696 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | — |
| Skill | 敵熟練3↓ | | |

| Ⓓ克黒4型(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1750 | Body | ビ.144×1 |
| Arm | 1500 | L.A | — |
| Leg | 1400 | R.A | キ.103×1 |

# JBNN TOPICS 9 IN OCU JAPAN

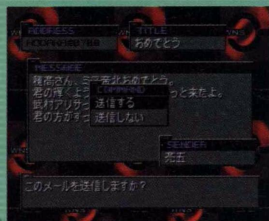
### 水城舟穂高のお宝画像をゲット

帝北大学のミスコンでは、特殊なイベント(P.162)を起こさない限り、水城舟穂高が優勝する。彼女が優勝した場合、帝北大学のフォーラムでデスクトップ画像を入手できる。更に、彼女の隠しアドレスにメールを送ると、別のデスクトップ画像を手に入れられるのだ。

### 壁紙をダウンロード

◀水城舟穂高がミスコンで優勝すると、彼女の水着姿をデスクトップ画像として、壁紙にすることができる。

### 水城舟穂高 HODAKA@0700

▶水城舟穂高の隠しアドレスにメールを送ると、ゼノギアスのコスプレ(マルーとエリィ)画像を入手できる。

Episode of ALISA

# OCU JAPAN 沖縄決戦編

## SHOP 1

### 武器、改造を最高に

瑞慶覧基地のハンガーでは、小池英一との再会のほか、ショップも利用可能。武器は、グレネード最強のヴィルトGGRが登場。グレネード使いは注目だ。これからはイマジナリーナンバーとの戦いが続くので、武器や改造は最高に。

▲グレネード使いがいるなら、ヴィルトの威力は見逃せない。

**販売リスト**　改造：HPレベル7×その他レベル4

| パーツ | 種別 | 性能 | 武器 | 種別 | 性能 |
|---|---|---|---|---|---|
| — | — | — | ラストステイク | パイルバンカー | 129X1 |
| | | | ヴィルトGGR | グレネード | 126X1 |

**M1** 共用　日本警察3　感謝状

**M2** 亮五
長谷川希里子7

**M3** 美穂
ルドルフ1

**M4** メイヤー
N・D・クック2

**Mission 54** ルカーヴを追撃
↓
沖縄海洋都市（中層部）
P.194

**Mission 55** 都市住民の避難を援護
↓
沖縄海洋都市（上層部）
P.195

**Mission 56** 伝導ユニット室の激戦
↓
沖縄海洋都市（伝導ユニット室）
P.196

**Mission 57** 海洋都市からの脱出
↓
沖縄海洋都市（最下層）
P.197

**Mission 58** ルカーヴとの決戦
↓
沖縄海洋都市（港湾施設）
P.197

**ENDING**

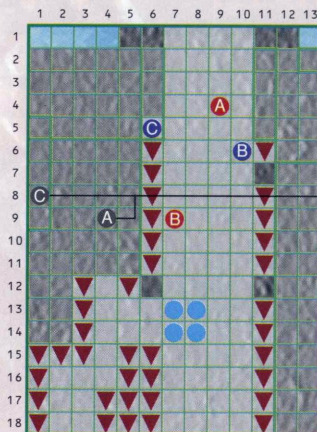
# Mission 53　沖縄連絡橋

**勝利条件**　敵パイロットの全滅もしくは投降

| オスス×属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 16 |
| | 総戦闘回数 | 45 | ターン数 | 8 |
| | 平均ダメージ | 90 | NPC残数 | — |

## 寄ってくる相手を各個撃破　路上の敵を優先して倒そう

鉄橋上と下に敵が分かれている。鉄橋下の敵は積極的に動いてはこないので、まず1ターン目は初期配置のポジションで待機し、次のターンで接近してきた鉄橋上の敵を各個撃破しよう。

◀鉄橋上の敵は一度に向かってこないので各個撃破しやすい。

この2機はまず無視して鉄橋の上の敵の排除を狙う。鉄橋上の敵を3機倒すと動き出すので、鉄橋の上で迎撃しよう。

**敵データ**

| Ⓐ冷河1型(6)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1345 | L.G | ナ.156×1 |
| Arm | 846 | L.S | — |
| Leg | 1113 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | タックルⅢ | | |

| Ⓑ瞬王1型(3)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 986 | L.G | マ.21×10 |
| Arm | 614 | L.S | — |
| Leg | 635 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | アンチDMG80 | | |

| Ⓒ明天1型(2)×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 846 | L.G | — |
| Arm | 533 | L.S | ミ.124×1/6 |
| Leg | 696 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 敵属防無効 | | |

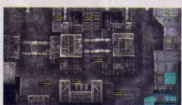
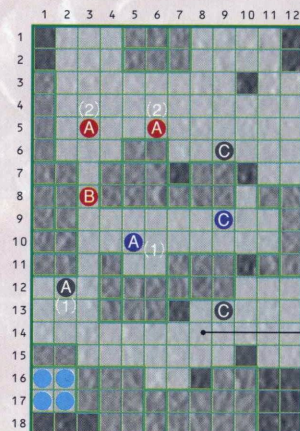
# Mission 54　沖縄海洋都市(中層部)

**勝利条件**　ルカーヴ機の破壊

| オスス×属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 1 | 平均武器レベル | 17 |
| | 総戦闘回数 | 25 | ターン数 | 5 |
| | 平均ダメージ | 320 | NPC残数 | — |

## ルカーヴ機は追わずに先回りして迎撃

マップ右のルートを移動してルカーヴ機である瞬王1型に先回りをしよう。ルート上にグレネード装備の明天が3機いるので、属防は耐炎熱を選択。回復アイテムも多めに持とう。一ヵ所に固まらないことが、対グレネードの基本だ。

◀進撃ルート上のグレネード装備の明天は集中攻撃で撃破。

移動するルカーヴ機を追うと、全部の敵と戦うことになる。おすすめはマップ右のルート。グレネード攻撃への対策を練っておけばこれが最短コース。

**敵データ**

| Ⓐ冷河1型(6)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1187 | L.G | マ.21×10 |
| Arm | 846 | L.S | — |
| Leg | 983 | R.G | — |
| B.P | 60 | R.S | — |
| Skill | タックルⅢ(1)　格闘力UPⅢ(2) | | |

| Ⓑ瞬王1型(3)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1207 | L.G | マ.21×10 |
| Arm | 752 | L.S | — |
| Leg | 730 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | 堅守後攻Ⅱ　スナイプBody | | |

| Ⓒ明天1型(2)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1036 | L.G | — |
| Arm | 653 | L.S | グ.126×1/4 |
| Leg | 852 | R.G | — |
| B.P | ミサイル弾 | R.S | — |
| Skill | 敵属防無効 | | |

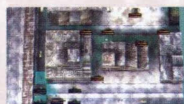
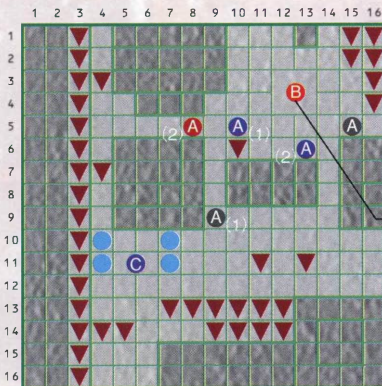
# Mission 55 沖縄海洋都市(上層部)

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 6 | 平均武器レベル | 17 |
| | 総戦闘回数 | 30 | ターン数 | 6 |
| | 平均ダメージ | 95 | NPC残数 | — |

## ジオール機の撃破は後回し NPCの脱出を援護する

NPCのトレーラーはマップ右に向かって脱出する。そこで、進路に現れる2機の瞬王を優先して撃破。トレーラーの護衛に1機を回し、残りは建物の上から攻撃する。ジオール機は最後に。

◀近くのビルの角にいる瞬王は1ターン目に集中攻撃で倒す。

ジオール機はこの位置から動かずに、射程に入るとミサイル攻撃をしてくる。シールドで防御し、周囲の瞬王をビルの上からの攻撃で撃破しよう。

敵データ

Ⓐ瞬王1型(3)×5

| Body | 1207 | L.G | マ.21×10 |
|---|---|---|---|
| Arm | 752 | L.S | — |
| Leg | 730 | R.G | — |
| B.P | — | R.S | — |
| Skill | スナイプLeg(1) スナイプArm(2) スナイプBody(3) | | |

Ⓑ克西1型(4)×1

| Body | 1450 | Body | ミ.104×1/8 |
|---|---|---|---|
| Arm | 1065 | Body | ミ.104×1/8 |
| Leg | 1160 | L.A | — |
| B.P | — | R.A | マ.21×10 |
| Skill | — | | |

Ⓒセキダ アンティ(3)(NPC)×1

| Body | 465 |
|---|---|
| Wheel | 315 |

# JBNN TOPICS 10 IN OKINAWA

## アリサ編では購入できないヴァンツァー

アリサ編で購入できないヴァンツァーは、イマジナリーナンバー専用機と、ドレーグM2C、日防軍の新型である111式 春陽だ。また、少々特殊なパターンとしてメレディンM1がある。エマ編で後半買えなくなる109式炎陽は、アリサ編では普通に購入可能だ。

### ドレーグM2C

◀アリサ編では、ドレーグM2Cを購入できない。敵としても出現しないので、スキルを覚えられないのだ。

### メレディンM1

▶メレディンM1は、ミッション41までネットワークショップで購入可能。しかし、それ以降は購入できない。

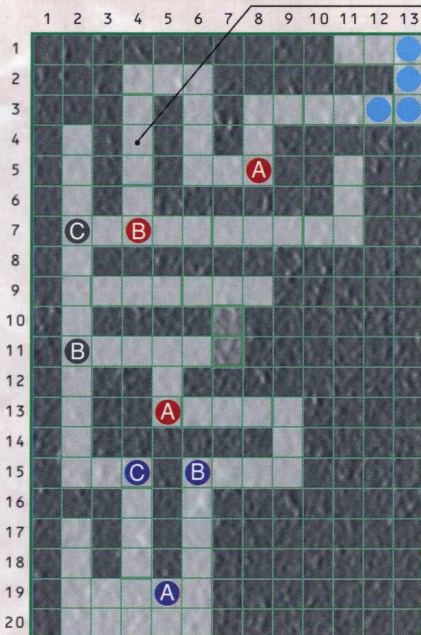
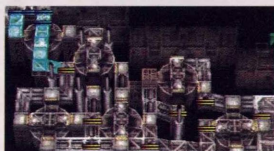
# Mission 56

| 勝利条件 | 敵パイロットの全滅もしくは投降 |
|---|---|

## 沖縄海洋都市（伝導ユニット室）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 炎熱 | 敵排除数 | 8 | 平均武器レベル | 17 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 13 |
| | 平均ダメージ | 110 | NPC残数 | ― |

### グレネード装備機に注意 確実に撃破しながら進む

通路が1ターンごとに上下するトリッキーなマップだが、本当に恐いのはグレネード装備の明天だ。まず、もっとも近くにいる冷河を撃破し、次に進路上にいる瞬王と明天が移動したら1機を明天に隣接させる。グレネード装備機やガンナーは、移動しづらい場所で隣接されるとパンチ攻撃してくる可能性が高くなるので、残りの味方機をその周囲3スクエア以内に集め、集中攻撃する。ポイントは、つねに明天の移動力とグレネードの射程を合わせた10スクエアの距離を計算に入れ自軍のポジションを決めること。

◀通路が上下動するトリッキーなマップが特徴だ。

◀グレネード装備の明天には、素早く隣接して攻撃しよう。

ここがグレネード装備の明天との最初の戦闘ポイントになる。手前の瞬王よりも明天の撃破を優先しよう。もし逃げられても、再び向かってくるので、その場合は味方機をなるべく散開させておきたい。

### CHECK POINT

#### 冷静な射程確認が大切

グレネードの射程は3～6スクエア。マップ上の通路に出るまでは蛇行した通路を進むので、射程の確認は大切。ここの明天は積極的に移動しないので、安全距離を維持すれば戦いやすい。

▲蛇行する進路を通り抜け、いかに明天に接近するかが攻略のポイントだ。

### 敵データ

| Ⓐ冷河1型（6）×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1345 | L.G | ナ.156×1 |
| Arm | 1036 | L.S | ― |
| Leg | 1113 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | タックルⅢ | | |

| Ⓑ瞬王1型（3）×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1207 | L.G | マ.21×10 |
| Arm | 752 | L.S | ― |
| Leg | 730 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | アンチDMG80 | | |

| Ⓒ明天1型（2）×2 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1036 | L.G | ― |
| Arm | 653 | L.S | グ.126×1/4 |
| Leg | 852 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | エスケープ | | |

## Mission 57

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 沖縄海洋都市（最下層）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 17 |
| | 総戦闘回数 | 55 | ターン数 | 14 |
| | 平均ダメージ | 110 | NPC残数 | ― |

### 2グループに分かれて各個撃破 ロザヴィア機は右ルートから

敵のターンで、敵が中央奥に移動する動きを見せるので、配置位置近くにいる敵をまず各個撃破する。マップ下半分に位置する敵を撃破したら、全機で右の通路を進もう。こちらから進むと高低差を利用できるので、ダメージを軽減できる。

◀ロザヴィア機へは、右側の通路の高低差を利用して攻撃しよう。

**敵データ**

| Ⓐ冷河１型(6)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1345 | L.G | シ.22×12 |
| Arm | 1036 | L.S | ― |
| Leg | 1113 | R.G | ナ.130×1 |
| B.P | 90 | R.S | ― |
| Skill | スナイプBody(1) スナイプLeg(2) | | |

| Ⓑ瞬王1型(3)×4 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1207 | L.G | マ.21×10 |
| Arm | 752 | L.S | ― |
| Leg | 730 | R.G | ― |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | スナイプArm(1) スナイプLeg(2) スナイプAny(3) | | |

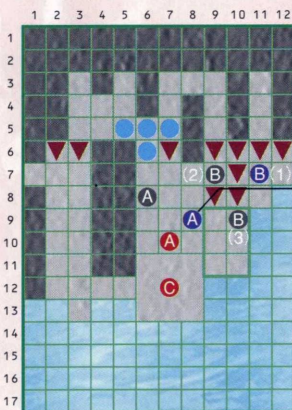
## Mission 58

勝利条件 敵パイロットの全滅もしくは投降

# 沖縄海洋都市（港湾施設）

| オススメ属防 | プラチナランキング | | | |
|---|---|---|---|---|
| 貫通 | 敵排除数 | 7 | 平均武器レベル | 19 |
| | 総戦闘回数 | 35 | ターン数 | 7 |
| | 平均ダメージ | 110 | NPC残数 | ― |

### 至近距離に敵が密集 ルカーヴ機撃破を狙おう

至近距離に敵が密集しているので、最初から乱戦になる。ルカーヴ機はHPこそ高いが、決して打たれ強い機体ではないので、ガンナーを出撃させて狙わせよう。ルカーヴ機を早期に撃破すれば、戦力バランスは一気に味方有利になる。

冷河１機は、揚陸艇の左を迂回して攻撃してくるので、１機回して対処するか、ルカーヴ機より先に、ミサイル攻撃で戦闘力を奪ってしまおう。

◀図体が大きいルカーヴ機は回避率ゼロ。ミサイル攻撃で撃破を。

**敵データ**

| Ⓐ冷河１型(6)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1345 | L.G | シ.22×12 |
| Arm | 1036 | L.S | ― |
| Leg | 1113 | R.G | ナ.130×1 |
| B.P | ― | R.S | ― |
| Skill | DMGFix400 | | |

| Ⓑ瞬王1型(3)×3 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 1207 | L.G | マ.21×10 |
| Arm | 752 | L.S | ― |
| Leg | 730 | R.G | ― |
| B.P | 90 | R.S | ― |
| Skill | スナイプArm(1) スナイプLeg(2) スナイプBody(3) | | |

| Ⓒ香魚2型(4)×1 | | | |
|---|---|---|---|
| Body | 2500 | Body | グ.126×1/4 |
| Arm | 2500 | Body | グ.126×1/4 |
| | | Body | ミ.148×1/6 |
| | | Body | ミ.148×1/6 |

# プラチナメダルの褒賞

## あの克西1型も登場

◀ルカーヴも搭乗する、克西1型。プラチナメダル40個以上で出現。

## シミュレーターに強力な敵が出現
## 最強ヴァンツァーも敵として現れる

プラチナメダルを取ることで得られる具体的な褒賞は、シミュレーターに現れる。実戦レベルを選んだ上で下記のステージを選ぶと、現時点のプラチナメダルの数により、通常は現れない強力ヴァンツァーが出現するのだ。

## 倒せば大量の経験値が得られる

▶巨大ヴァンツァーは経験値も巨大。武器熟練度を上げたい時にオススメする。

## エクストラユニット出現データ

### タール基地弾薬庫前

| ユニット | コードマーリー×1 |
|---|---|
| 出現条件 | シルバー×15以上<br>もしくは<br>ゴールド×10以上<br>もしくは<br>プラチナ×8以上<br>を獲得  |

### 台北市郊外

| ユニット | 奇兵0型×2 |
|---|---|
| 出現条件 | シルバー×25以上<br>もしくは<br>ゴールド×20以上<br>もしくは<br>プラチナ×15以上<br>を獲得  |

### 海上油田プラント

| ユニット | 壁虎1型×2 |
|---|---|
| 出現条件 | ゴールド×30以上<br>もしくは<br>プラチナ×20以上<br>を獲得  |

### 南京政府

| ユニット | 黒洞3型×1 |
|---|---|
| 出現条件 | ゴールド×50以上<br>もしくは<br>プラチナ×40以上<br>を獲得  |

### 福島建設現場

| ユニット | 克西1型×1 |
|---|---|
| 出現条件 | プラチナ×40以上<br>を獲得  |

# Network



最も身近にありながら最も遠い存在。それがネットワークである。ネットワークを使いこなせば様々な情報が手に入るが、その情報をどのようにして手に入れるのか。この章ではネットワークの全貌を解明。パスワードやBBS更新時期も完全解析。

ネットワークを活用すれば、重要情報やデータを入手できる。まずは、ネットワークの見方をマスターしよう。

# ネットワークの利用法
—Network Utilization—

## フォーラム
Forum

フォーラムはネットワーク最大の情報収集源。各国の情報の他に、デスクトップやシミュレーターで使えるデータの多くはフォーラムで入手できる。

### 各国ごとにカテゴリーで分類

フォーラムは各国ごとにカテゴリーで分かれている。政府→企業→その他の順で、カテゴリー内の配置は順不同。フォーラム内では、リンクしているページはＴＯＰだけを括ってある。

**－ Forum Structure －**
**＜フォーラム構造図＞**
全体の構造を表したもので、各国ごとにフォーラムの頭にある。カテゴリー内の位置はゲームと同様。

### フォーラム内のデータの見方

フォーラム内では入手できる情報およびデータの他に、更新されるコーナーの情報を全て記している。各項目の詳細は右の欄を参照。

＊IN：イマジナリーナンバー／（エ）：エマ編（ア）：アリサ編
＊M＝ミッションナンバー　＊掲載ページ数

❶閲覧ランク
星の数が多いほど、重要な情報が手に入ることを意味する。
❷ＴＯＰページのフォーラム名
❸アドレス入手方法
各シナリオでのアドレスの入手方法。ミッションで手に入る場合はMナンバーがある。
❹ＴＯＰページの写真
❺パスワード
個人データや重要情報を覗くために必要なパスワード。フォーラム内のコードから入力できる。
❻ダウンロード
ダウンロードできるデータ内容。
❼内容更新時期
フォーラムの内容が更新および追加される時期を表したもの。
❽説明
フォーラム全体の内容説明

## メール
Mail

受信したメールに返事を送信することによってメールのやりとりが可能。貴重な情報を入手できる他、キャラの人間関係を垣間見ることもできる。

### メール交換のデータの見方

各キャラごとに表の左が受信するメールで、右が送信できるメールの一覧だ。ただし、キャラによっては受信メールのみの者もいる。

❶送信者
送信者の写真と名前。アドレスがあるものは名前の下に明記。
❷受信するメールの順番
❸受信したメールの内容。
❹添付ファイルの有無。
❺メールが届く時期
❻矢印
右向きは矢印先のメールを送信、左向きは矢印先のメールを受信。
❼送信先に送ったメールの順番
❽送信したメールの内容

## ネットワークショップ
NetWork Shop

世界のどこにいてもネットワークに接続できる場所であれば、ネットワークショップを利用することができる。アイテムの補充に欠かせない要素だ。

### ショップリストの見方

ネットワークショップでは、シナリオの進行と共にショップ内の品が追加および更新される。表中の右側の欄に発売・追加時期を参照。

【パーツリスト】

【パーツ共通価格表】

【グリップ・ショルダー専用武器リスト】

【バックパック・アイテム販売リスト】

【COM販売リスト】

【改造更新時期】

❶ヴァンツァーの機種名
❷発売時期のMナンバー
❸各パーツの名前
❹ショップでの販売価格
❺武器の名前
❻武器の種類
❼バックパックの総重量
❽容量
バックパックとアイテムの容量。
❾COMの特殊機能。
❿HPの改造レベル
⓫特殊機能の改造レベル
⓬更新時期
シナリオごとに改造レベルが更新される時期

## デスクトップ
Desk Top

デスクトップでは、フォーラムやメールで入手したデータを開くことができる。入手したデータからは新たな情報を入手することができるのだ。

### デスクトップリストの見方

デスクトップで利用できるデータは、シナリオによって入手方法や価格、機能が異なる。そのため、各シナリオごとにリストを分けた。

【ツールリスト】

【デスクトップTXT・GRAリスト】

【特殊背景画像リスト】

❶ツールの名前
❷ツールの機能
❸価格
ダウンロードに必要な課金
❹ダウンロードフォーラム
ダウンロードできるフォーラム名
❺英語表記
データの英語名
❻データの内容
❼入手方法および入手場所
❽入手に必要な条件
❾データ入手時の状態
❿入手時期
データの入手時期をMナンバーで表記

## シミュレーター
Simulator

シミュレーター用のデータはフォーラムとミッションで入手できる。データはバトルシミュレーターのレベル・マップの種類として増えていくのだ。

### データリストの見方

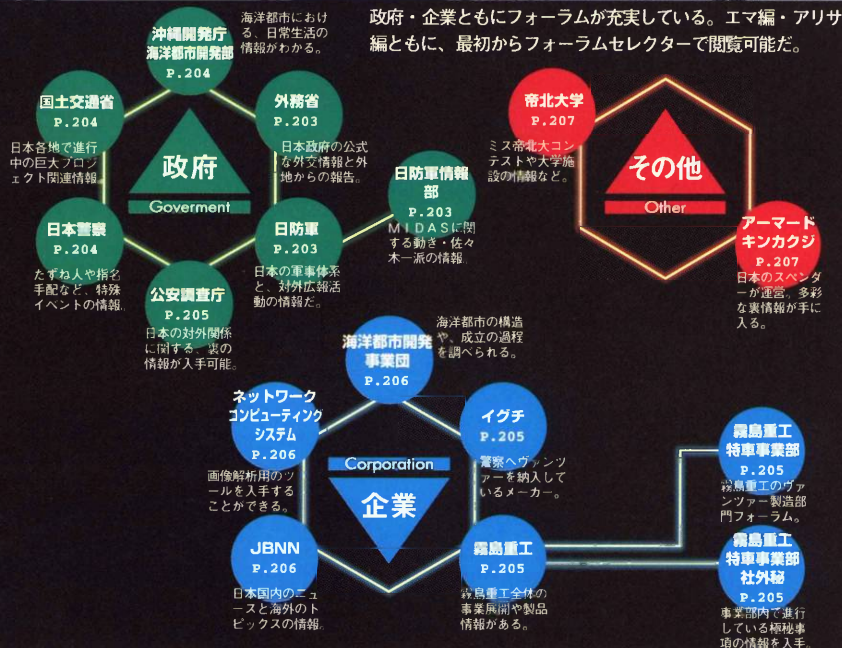
シミュレーター用データはモードとマップの2種類。モードはレベルのことで、レベルの難易度に関しては同ページの別表を参照。

【バトルシミュレーター用データ】

❶データの名称
❷データの内容
❸データの入手場所
❹価格
ダウンロードするときの価格

# – Forum Structure –
## <フォーラム構造図>

# OCU日本 —OCU Japan—

政府・企業ともにフォーラムが充実している。エマ編・アリサ編ともに、最初からフォーラムセレクターで閲覧可能だ。

# 政　府 —Government—

閲覧ランク ☆☆

## 日防軍 —JDFORCE—

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 横須賀市プールバーで日防軍好きの哲太と会話 | M2 | P.78 |
| アリサ編 | M3で敵ヴァンツァーを倒す | M3 | P.150 |

### 日本防衛の表玄関

日本国防軍（日防軍）が、活動に対する理解を国内の市民と他のOCU加盟国、そして海外に広める目的で開設しているフォーラム。日防軍設立の理念から、実際の活動に至るまでをわかりやすく説明している。一般に広く公開されているフォーラムなので、機密に属することがらに関しては当然ながら一切触れられていない。日防軍組織図をダウンロードできるのが唯一の例外だ。

### 【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 日防軍組織図をダウンロード | JDFSMAP |

### 【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 78 | 4 | 150 | トピックス |
| 8 | 79 | 6 | 151 | トピックス |
| 11 | 86 | 9 | 151 | トピックス |
| 20 | 98 | 22 | 159 | トピックス |
| 43 | 126 | 35 | 174 | トピックス |
| 64 | 143 | 53 | 193 | トピックス |

# 日防軍情報部 —JDFINT—

閲覧ランク ☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 「日防軍組織図」をピカレスクで解析 | M11 | P.86 |
| アリサ編 | 「日防軍組織図」を千里眼で解析 | M8 | P.151 |

### 戦乱の火種を探る

日本の国防に関わる機密事項を扱う、日防軍内部で最も秘密の多い部署。事件の発端となった、USN軍アラスカ研究所からのMIDAS強奪について日防軍の視点による情報が手に入る。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 内部侵入 | D07 |
| ミダス強奪作戦要綱を閲覧 | MM |
| 国防参謀室を閲覧 | SA2KI |
| 機動強襲軍を閲覧 | BLACKI |

# 外務省 —DFA—

閲覧ランク ☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 / アリサ編 | はじめから | — | — |

### 外交官たちの素顔が見られる

日本の外務省が、国民と海外在住の日本人のために開設しているフォーラム。日本の外交政策が一般に及ぼす影響についての説明や、海外に渡航する際の危険情報などが公開されている。市民からの質問に答える形で、ビザの取得方法なども公開。各国在住の外交官が伝える身辺のトピックスが楽しい。

【ダウンロード】

| 内容 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| 珍獣ボルヴァディンガー | 特殊背景 | 無料 |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 11 | 86 | 9 | 151 | トピックス／コラム外交官／（外交近況）OCU関連・外交日程／BBS |
| 15 | 92 | 9 | 151 | コラム外交官 |
| 20 | 98 | 22 | 159 | トピックス／コラム外交官／（危険情報）フィリピン・ザーフトラ／（外交近況）OCU関連・フィリピン関連・大漢中関連 |
| 21 | 99 | 24 | 168 | （外交近況）USN関連／BBS |
| 30 | 112 | 27 | 172 | トピックス／コラム外交官／BBS |
| 43 | 129 | 35 | 174 | トピックス／コラム外交官／（危険情報）大漢中／BBS |
| 58 | 136 | 50 | 184 | （外交近況）USN関連／BBS |
| 64 | 143 | 53 | 193 | トピックス／コラム外交官／（危険情報）大漢中／（外交近況）大漢中関連・外交日程／BBS |

# 政府 Government

## 国土交通省 NTJ

閲覧ランク ☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | はじめから | – | – |
| アリサ編 | | | |

### 22世紀の巨大プロジェクト

沖縄海洋都市を始めとする、先進の土木建築・機械技術を利用した巨大な建設プロジェクトを管理している。各プロジェクトの概要情報のほかに、シミュレーター用のマップデータをここからダウンロードすることが可能。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 名古屋地下総合下水施設構造図 | WNTJ |
| シミュレーター用マップをダウンロード | SINTJ |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 20 | 98 | 22 | 159 | トピックス |
| 30 | 112 | 27 | 172 | トピックス |

## 沖縄開発庁海洋都市開発部 OKINAWADB

閲覧ランク ☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 霧島重工→事業部→事業部紹介→船舶…を読む | M1 | P.78 |
| アリサ編 | | M1 | P.150 |

### 人工都市の行政中枢

海洋都市上における建設・道路敷設、水道や電気等といったライフラインの配置計画作成・管理などのインフラ整備を行なう部署のフォーラム。工事にともなう交通規制などの、住民生活に密着した情報サービスが専門だ。

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 11 | 86 | 9 | 151 | トピックス |
| 20 | 98 | 22 | 159 | トピックス／BBS |
| 21 | 99 | 24 | 168 | BBS |
| 30 | 112 | 27 | 172 | BBS |
| 43 | 126 | 35 | 174 | BBS |
| 58 | 136 | 50 | 184 | トピックス／BBS |
| 64 | 143 | 53 | 193 | トピックス／BBS |

## 日本警察 JPO

閲覧ランク ☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 横浜の整備工場で親父と会話 | M8 | P.79 |
| アリサ編 | 美穂が仲間になったら | M8 | P.151 |

### 親しみやすい警察をめざす

交通安全や犯罪予防の広報を目的として、警察が開設しているフォーラム。重罪犯人の指名手配や、捜索願いが出されている人物のたずね人などの情報も公開し、情報提供をつのっている。情報提供者の身元チェックがなく、横須賀基地爆破の犯人にされている和輝でも、情報を寄せることが可能だ。

【ダウンロード】

| データ名 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| 交通安全ポスター | 特殊背景 | 無料 |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 79 | 9 | 151 | トピックス |
| 11 | 86 | 9 | 151 | トピックス／今後の予定 |
| 20 | 98 | 22 | 159 | ミニトピックス（TOPページ写真）／トピックス／今後の予定／BBS |
| 21 | 99 | 24 | 168 | BBS |
| 30 | 112 | 27 | 172 | BBS |
| 43 | 126 | 35 | 174 | ミニトピックス（TOPページ写真）／トピックス／今後の予定／BBS |
| 58 | 136 | 50 | 184 | BBS |
| 64 | 143 | 53 | 193 | トピックス／BBS |

## 公安調査庁 —PPS—

閲覧ランク ☆☆

| | 内容 | M | P |
|---|---|---|---|
| エマ編 | JBNN→特捜部秘密情報に侵入 | M1 | P.78 |
| アリサ編 | File1を読む | M1 | P.150 |

### 各国諜報機関の日本での動向

テロ組織や外国の情報機関の、日本国内での活動を監視する機関。同じ諜報活動でも、日防軍情報部とは独立して活動している。各国の動向に関する情報が豊富。

**【パスワード】**

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 内部侵入 | 992 |
| 国内関連情報を閲覧 | JA9AN |
| OCU諸国関連情報を閲覧 | OCU |
| USN関連情報を閲覧 | U2N |
| 大漢中関連情報を閲覧 | D8Z |

# 企業 —Corporation—

## 霧島重工 —KIRISIMAID—

閲覧ランク ☆☆

| | 内容 | M | P |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 霧島重工 特車事業部 社内情報1を読む | M1 | P.78 |
| アリサ編 | 霧島重工 特車事業部 社内情報1を読む | M1 | P.150 |

### 新進企業の事業を公開

先端技術の開発・応用によって急成長した、重機械工業メーカーのフォーラム。設立・沿革のほか、造船・宇宙開発など、霧島重工が得意とする各分野の業績を調べることができる。

**【内容更新時期】**

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 11 | 86 | 9 | 151 | 事業部トピック／社内情報 |
| 15 | 92 | 9 | 151 | 社内情報（特車事業部） |
| 20 | 98 | 22 | 159 | 事業部トピック／社内情報 |
| 30 | 112 | 27 | 172 | 事業部トピック／社内情報 |
| 64 | 143 | 53 | 193 | 事業部トピック |

## 霧島重工 特車事業部 —KIRISPV—

閲覧ランク ☆

| | 内容 | M | P |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 日防軍研究室で小池と会話 | M1 | P.78 |
| アリサ編 | 日防軍研究室で小池と会話 | M1 | P.151 |

### 霧島重工の最先端分野

最近になってヴァンツァー開発に着手した霧島重工の開発セクション。誰でも閲覧できる霧島重工トップページとは異なり、テストパイロットである和輝のように許可を得た者でないとアクセスできない。

## 霧島重工 特車事業部 社外秘 —KIRISPVS—

閲覧ランク ☆

| | 内容 | M | P |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 熊本基地作戦室で滝口と会話 | M60 | P.137 |
| アリサ編 | メール小池英一2を読む | M39 | P.182 |

### 門外不出の情報

特車事業部の活動の中でも、特に外部に漏らしてはならない種類の情報が収められている。

**【パスワード】**

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 霧島重工（秘）に侵入 | SYUNYOU |

## イグチ —IGUCHI—

閲覧ランク ☆☆

| | 内容 | M | P |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 日本警察→ごあいさつを読む | M8 | P.79 |
| アリサ編 | 日本警察→ごあいさつを読む | M8 | P.151 |

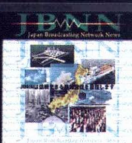
### 日本のヴァンツァーの代名詞

日本を代表するヴァンツァーメーカーであるイグチ社の事業を紹介するフォーラム。さまざまな種類のヴァンツァーと兵器の情報が見られる。シミュレーターのレベルデータをダウンロードすることも可能。

**【ダウンロード】**

| 内容 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| 訓練モード | シミュレーター | 500 |

**【内容更新時期】**

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 20 | 98 | 22 | 159 | （事業内容）トピックス |
| 54 | 128 | 40 | 182 | （事業内容）トピックス |

# 企業 —Corporation—

## 海洋都市事業団 —OOCE—

| 閲覧ランク | ☆☆ | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 国土交通省→本年度重点事業紹介→沖縄を読む | M1 | P.78 |
| アリサ編 | | M1 | P.150 |

**巨大人工島の建設者**
沖縄海洋都市建設を計画・設計し、各企業・メーカーに発注して実際の作業を管理している団体。エレメンタリィブロックの集合体という、類のない構造を持つ海洋都市の姿が説明される。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 構造図をダウンロード | EHOBA |

## JBNN —JBNN—

| 閲覧ランク | ☆☆☆ | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | はじめから | — | — |
| アリサ編 | | | |

**日本の情報発信センター**
現代の新聞社に、放送局・出版社を合わせた性格をもつ、巨大マスコミ。ネットワークを通じて日本国内・海外の出来事をニュースとして配信し、また海外に向けて情報を発信している。速報性を重視するマスコミにふさわしく、戦いが進むのに合わせてトピックスが次々と更新されるので、つねに最新の世界情勢が分かる。和輝に取材を申しこんでくる桐生はＪＢＮＮの記者だ。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 編集局特捜部を閲覧 | YAMS |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 78 | 4 | 150 | (トピックス) 国内・OCU内・外電／(編集局) 特捜部 |
| 15 | 92 | 9 | 151 | (トピックス) 国内・OCU内・外電／(編集局) 特捜部 |
| 20 | 98 | 22 | 159 | (トピックス) 国内・OCU内／(編集局) 掲示板・特捜部 |
| 21 | 99 | 24 | 168 | (トピックス) 外電／(編集局) 掲示板 |
| 30 | 112 | 27 | 172 | (編集局) 掲示板・特捜部 |
| 39 | 115 | 35 | 174 | (トピックス) 国内 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | (トピックス) OCU内・外電／(編集局) 掲示板 |
| 54 | 128 | 40 | 182 | (トピックス) 国内・OCU内・外電 |
| 58 | 136 | 50 | 184 | (編集局) 掲示板・特捜部 |
| 64 | 143 | 53 | 193 | (トピックス) 国内・OCU内・外電／(編集局) 掲示板・特捜部 |

## ネットワークコンピューティングシステム —NETCOMSYS—

| 閲覧ランク | ☆☆ | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | アーマードキンカクジ→BBS 1を読む | M8 | P.79 |
| アリサ編 | アーマードキンカクジ→BBS 1を読む | M8 | P.151 |

**ネットワークの中枢部**
日本最大のソフトウェアメーカーで、ネットワークの管理者でもある。和輝たちはここのシステムを通してネットワークを利用しているのだ。パスワードがあればサーバーにアクセス可能。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| サーバーにアクセス | TA3BW |

【ダウンロード】

| 内容 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| 千里眼 | ツール | 200 |

# その他 —Other—

## 帝北大学 —TEIHOKUU—

閲覧ランク ☆☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 / アリサ編 | はじめから | — | — |

### ネットワーク時代のキャンパス

アリサが在学している総合大学。多くの学生・教員・研究者そして職員を抱えるマンモス大学だ。運営を円滑に進めるため、学生への連絡や学内の広報など、さまざまな部分でネットワークが活用されている。
大学側の公式フォーラムなので、学生が私用で書き込んだりすることは原則として認められていない。学園祭は公式行事なので使用が許されており、学園祭関連のコーナーは異常に充実している。とくにミス帝北大コンテストはかなりの注目を集めているようだ。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| アリサの学生データ閲覧 | ALiSA |

【ダウンロード】

| 内容 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| 水城舟穂高 お宝フォト | 特殊背景 | 無料 |
| アリサお宝フォト | 特殊背景 | 無料 |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 43 | 126 | 35 | 174 | What's NEW？（項目5）／学園祭ミスコン |

## アーマードキンカクジ —ARMOREDKIN—

閲覧ランク ☆☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | キンカクジからのメールを読む | M8 | P.79 |
| アリサ編 | スペンダーからのメールを読む | M8 | P.151 |

### 裏知識の交換会場

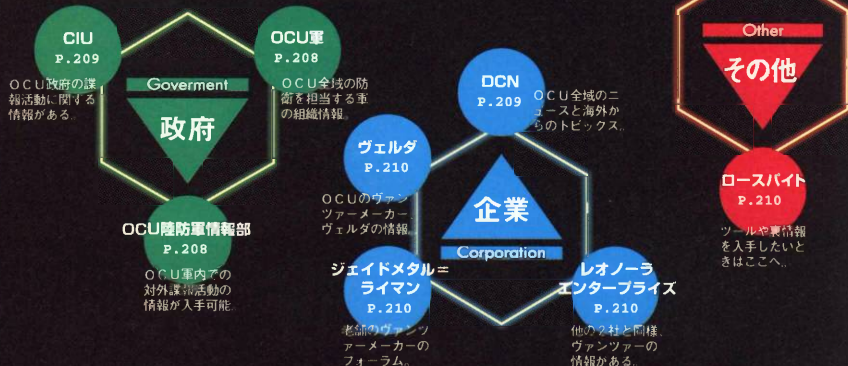
スペンダーと呼ばれる、ネットワーク上での違法行為を行う者たちが開設しているフォーラム。一般の閲覧が禁止されているフォーラムへの入りかたや、プロテクトのかかっているファイルを解読するツールの情報など、さまざまな裏の情報が行き交っている。
スペンダーにもいろいろな性格の者がいるが、アーマードキンカクジはどちらかというと自らの知識を自慢したがるタイプが多く集まる。ネットワーク管理者からの苦情も、彼らにとっては一種の勲章だ。

【ダウンロード】

| 内容 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| 密文同志 | ツール | 無料 |
| （エ）パスワードの見つけ方 | デスクTXT | 100 |
| （ア）スキャナーズ試用レポート | デスクTXT | 150 |
| NCSからの抗議文書 | デスクGRA | 無料 |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 20 | 98 | 22 | 159 | BBS |
| 21 | 99 | 24 | 168 | BBS |
| 30 | 112 | 27 | 172 | BBS |
| 43 | 126 | 35 | 174 | BBS |
| 58 | 136 | 50 | 184 | BBS |
| 64 | 143 | 53 | 193 | BBS |

政府・企業・その他の各分野に、均等にフォーラムが散らばっている。総数は多くないがバランスのとれた情報量だ。

## 政　府 —Government—

### OCU軍 —OCUF—

閲覧ランク ☆

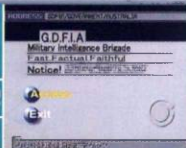
| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | M11でヴァンツァーを破壊 | M11 | P.86 |
| アリサ編 | M21でヴァンツァーを破壊 | M21 | P.159 |

**ＯＣＵ防衛のかなめ**

ＯＣＵ加盟の各国から集められた人員で編成されている、いわばＯＣＵの中央軍のフォーラム。ＭＩＤＡＳ関連の事件に関してＯＣＵ軍は直接関わっていないので、フォーラム自体にも動きはあまり見られない。

### OCU陸防軍情報部 —G.D.F.I.A—

閲覧ランク ☆☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | ユンが仲間になったら | M15/32 | P.92/112 |
| アリサ編 | M6のクリア | M6 | P.151 |

**活発な諜報活動が展開**

ＯＣＵ軍の一部に属し、ヴァンツァーなどの地上兵力を管轄するのがＯＣＵ陸防軍。その陸防軍内部で、他国の軍隊・軍情報部の動きを監視しているのが陸防軍情報部だ。仮想敵国であるＵＳＮの軍、大漢中の軍隊と反政府組織、そしてＯＣＵ内の日防軍が独自の立場で関わっているＭＩＤＡＳ関連の事件には、当然強い関心を持っている。また、右ページで紹介しているＣＩＵとは同じＯＣＵ政府に統括される組織どうしだが強い対抗意識を持っており、独自に調査・情報収集を行なっている。

**【パスワード】**

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 検索システムにアクセス | G3F8A |
| ミダス関連情報を閲覧 | M8D0S |
| 日防軍関連情報を閲覧 | J1D2F3 |
| 大漢中関連情報を閲覧 | DTHTZT |
| CIU関連情報を閲覧 | C4I5U6 |
| セロフの個人データを閲覧 | SELOV |

**【内容更新時期】**

| M | P | M | P | 閲覧項目が追加および更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 11 | 86 | 9 | 151 | MIDAS情報１・MIDAS情報【追加】／CIU情報【追加】 |
| 20 | 98 | 22 | 159 | MIDAS関連情報【追加】 |
| 39 | 115 | 35 | 174 | 日防軍関連情報【追加】 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | 大漢中関連情報【追加】 |
| 54 | 128 | 40 | 182 | 大漢中関連情報【追加】 |
| 58 | 136 | 50 | 184 | CIU関連情報【追加】 |
| 64 | 143 | 53 | 193 | 大漢中関連情報【追加】 |

# CIU —CIU—

閲覧ランク ☆☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | OCU陸防軍情報部→CIU関連情報1を読む | M15,32 | P.92,112 |
| アリサ編 | | M7 | P.151 |

### ＯＣＵ中枢の裏の顔

ＯＣＵ中央政府に直属し、他の政府機関や軍とは完全に独立している情報機関。外国の情勢のみならず、紛争の火種を抱えるＯＣＵ加盟国の内部情勢や、暴走気味の日防軍一部将校の動き、さらにＯＣＵ中央政府内部で起きているトラブルにいたるまで、あらゆる事柄について調査を行なっている。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| OCU国内ゲートにアクセス | DJV |
| 東南アジア情勢を閲覧 | FTBTJB |
| 日本情報を閲覧 | KBQBO |
| OCU中央議会情報 | PDV |
| 秘密情報ゲートにアクセス | UFSDFT |
| ミダス関連情報を閲覧 | TBEJN |
| USN関連情報を閲覧 | OTV |
| 大漢中関連情報を閲覧 | AIE |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 11 | 86 | 9 | 151 | （OCU国内ゲート）東南アジア情勢・OCU中央議会情報 |
| 20 | 98 | 22 | 159 | （OCU国内ゲート）東南アジア情勢・OCU中央議会情報 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | （OCU国内ゲート）東南アジア情勢 |
| 64 | 143 | 53 | 193 | （OCU国内ゲート）日本情報 |

## 企業 —Corporation—

# DCN —DCN—

閲覧ランク ☆☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | シティ酒場でミラーと会話 | M13A | P.86 |
| アリサ編 | パタンガス酒場でコランと会話 | M22 | P.159 |

### 南半球からの情報発信

ＯＣＵ最大の規模を持つ、総合情報配信会社。ＯＣＵ中央政府が置かれている、オーストラリアの首都キャンベラに本社があり、『デイリー・キャンベラ・ネットワーク・ニュース』を名乗っている。

ＯＣＵ域内で発生・展開するＭＩＤＡＳ争奪戦は、ＤＣＮの読者にとって身近な大事件であり、詳細な報道がなされる。また、ＯＣＵ成立の経緯を年代順に紹介する『ＤＣＮグラフ』にはオーストラリア独自の視点が見られる。

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 78 | 4 | 150 | （トピックス）OCU国内・外電 |
| 11 | 86 | 9 | 151 | （トピックス）OCU国内・外電／特捜部 |
| 15 | 92 | 9 | 151 | 特捜部 |
| 20 | 98 | 22 | 159 | （トピックス）OCU国内／掲示板／特捜部 |
| 21 | 99 | 24 | 168 | 掲示板 |
| 30 | 112 | 27 | 172 | （トピックス）外電／掲示板／特捜部 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | （トピックス）OCU国内・外電／掲示板 |
| 54 | 128 | 40 | 182 | （トピックス）OCU国内・外電 |
| 58 | 136 | 50 | 184 | 掲示板／特捜部 |
| 64 | 143 | 53 | 193 | （トピックス）OCU国内・外電／掲示板／特捜部 |

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| DCN特捜部情報を閲覧 | DCN09 |

WORLD SYSTEM TACTICS NETWORK DATA

## 企業 —Corporation—

### レオノーラエンタープライズ —LEONENT—

| 閲覧ランク | ☆ | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | カーゴ内でOCU科学者と会話 | M12A | P.86 |
| アリサ編 | 格闘ヴァンツァーを破壊 | M14 | P.158 |

**三大メーカー(1)**

霧島重工とも関係が深いヴァンツァーメーカー。ジェイドメタルに次ぐ大企業だ。

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 20 | 98 | 22 | 159 | 軍需産業事業部（トピックス） |
| 54 | 128 | 40 | 182 | 軍需産業事業部（トピックス） |

### ジェイドメタル＝ライマン —JML—

| 閲覧ランク | ☆ | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | ビームボスを破壊 | M17 | P.92 |
| アリサ編 | ダバオ酒場でサリアと会話 | M9 | P.157 |

**三大メーカー(2)**

２つのメーカーが合併して生まれた巨大なヴァンツァーメーカーのフォーラム。

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 20 | 98 | 22 | 159 | トピックス |

### ヴェルダ —VELDA—

| 閲覧ランク | ☆ | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | パロポ市酒場でタンと会話 | M12B | P.87 |
| アリサ編 | 戦車を破壊 | M11 | P.157 |

**三大メーカー(3)**

上の２社と合わせて、ＯＣＵのヴァンツァーの大部分を生産しているメーカー。

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 20 | 98 | 22 | 159 | 軍需産業事業部（トピックス） |

## その他 —Other—

### ロースパイト —AUSPEND—

| 閲覧ランク | ☆☆☆ | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | ロースパイトからのメールを読む | M12B,13A | P.86,87 |
| アリサ編 | CIUからのメールを読む | M40 | P.182 |

**隠すことは悪と考える者**

オーストラリアで活動しているスペンダーのフォーラム。デスクトップグラフィックやデスクトップテキストなど、正規のルートでは入手しにくいファイルを多数入手することができる。

ロースパイトが公開している情報の中には、国家機密に属するものも含まれている。しかし、国家権力が治安のためなどと称して情報の公開を規制するのは、市民の『知る権利』に対する重大な侵害だとする考え方が根強いオーストラリアの社会を、ある意味ロースパイトが代弁しているとも言えるのだ。

【ダウンロード】

| データ名 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| (エ) ノーウェイトリフティング／(ア) コードセキュリティ21 | ツール | 無料 |
| (エ)東南アジアのＧＮＰ比較 | デスクGRA | 無料 |
| シミュレーター用画像 | デスクGRA | 無料 |
| ゼニスレブの３ＤＣＧ | 背景画像 | 無料 |
| (ア) CIUの指令書 | デスクTXT | 200 |
| CIU職員の通信LOG | デスクTXT | ※無料 |

※エマ 300／アリサ 無料

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 閲覧項目が追加および更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 20 | 98 | 22 | 159 | BBS【追加】 |
| 21 | 99 | 24 | 168 | BBS【追加】 |
| 30 | 112 | 27 | 172 | BBS【追加】 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | BBS【追加】 |
| 58 | 136 | 50 | 184 | BBS【追加】 |
| 64 | 143 | 53 | 193 | BBS【追加】 |

# – Forum Structure –
## <フォーラム構造図>

# OCUフィリピン
OCUPhilippines

## 政府 Government

| 閲覧ランク ☆☆ | フィリピン軍 PHFORCE | | | |
|---|---|---|---|---|
| エマ編 | 入手なし | – | – |
| アリサ編 | 反政府軍司令室でバマラムと会話 | M9 | P.157 |

**プロパガンダがメイン**
反政府ゲリラとの内戦を戦っている軍のフォーラム。基本的には、反政府ゲリラをテロリストと定義して非難し、市民に掃討作戦への協力を求めている。

**【内容更新時期】**

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| – | – | 22 | 159 | 軍からのお知らせ |
| – | – | 35 | 174 | 軍からのお知らせ |
| – | – | 40 | 182 | 軍からのお知らせ |

## 企業 Corporation

| 閲覧ランク ☆ | ルイスコンツェルン LOUYSCC | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | バリラー総帥からのメール（1）を読む | M39 | P.115 |
| アリサ編 | ビトエフからのメール（1）を読む | M27 | P.172 |

**フィリピン最大の財閥**
ファムの実家である、フィリピン有数の名家・ルイス家が経営する企業グループのフォーラム。国内産業のさまざまな分野に進出している、ルイス一族のようすと各企業の事業内容を知ることができる。

## その他 Other

| 閲覧ランク ☆☆ | フィリピン自由主義党 PLPARTY | | | |
|---|---|---|---|---|
| エマ編 | 入手なし | – | – |
| アリサ編 | 反政府軍司令室でオペレーターと会話 | M9 | P.157 |

**追いつめられていく組織**
バマラム元副大統領が率いる組織のフォーラム。党の勢力などの情報がある。

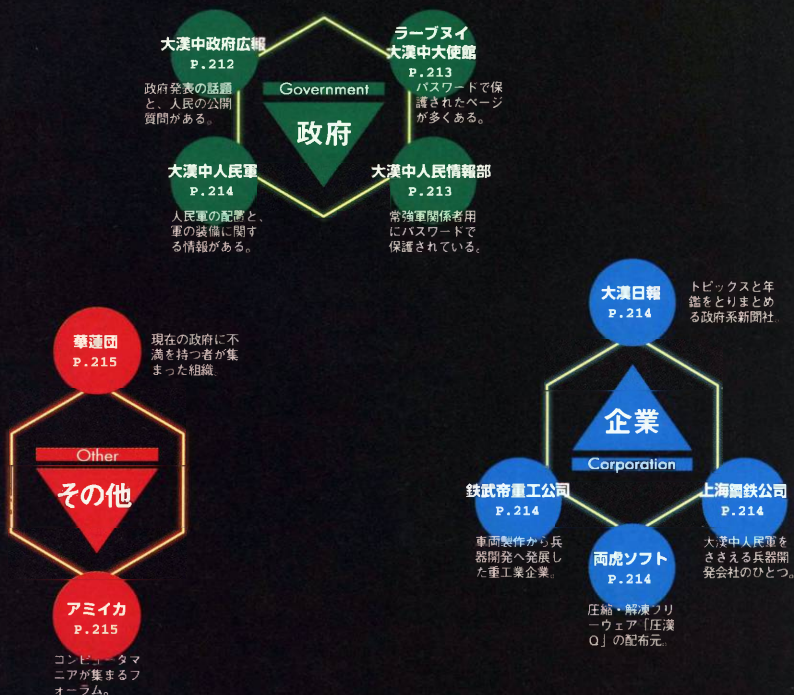
**【パスワード】**

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 反政府軍関係者専用を閲覧 | BEFREE |

**【内容更新時期】**

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| – | – | 9 | 151 | トピックス／（関係者専用）勢力図・メールサーバー |
| – | – | 11 | 157 | トピックス／（関係者専用）勢力図・メールサーバー |
| – | – | 14 | 158 | トピックス／（関係者専用）勢力図・メールサーバー |
| – | – | 22 | 159 | フォーラム閉鎖 |

# — Forum Structure —
## ＜フォーラム構造図＞

大漢中人民共和国は、政府と企業、その他に分かれる。政府を中心に統制され、各企業も政府助成金で成り立っている。

# 政　府 —Government—

| 閲覧ランク ☆☆ | 大漢中政府公報 —DHZZX— | エマ編 | 広州・点心でコランと会話 | M31 | P.112 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | アリサ編 | 万安補給基地で常強軍兵士と会話 | M29 | P.172 |

### 政府の公式発表トピックスが中心

政府による公式な声明文や、時事的なニューストピックスがある。国交や戦争の状況などが、大漢中を主体とした視点から公開される。また、人民的部屋として、大漢中人民からの公開質問と、それに対する政府からの返答も掲載される。大漢中の情勢を知るのには、もっとも手軽なフォーラムだ。

**【内容更新時期】**

| M | P | M | P | 閲覧項目が追加および更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 78 | 4 | 150 | 話題 |
| 11 | 86 | 9 | 151 | 話題 |
| 20 | 98 | 22 | 159 | 話題／（人民的部屋）布告 |
| 21 | 99 | 24 | 168 | （人民的部屋）布告 |
| 30 | 112 | 27 | 172 | （人民的部屋）布告 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | 話題／（人民的部屋）布告 |
| 54 | 128 | 40 | 182 | 話題 |
| 58 | 136 | 50 | 184 | （人民的部屋）布告 |
| 64 | 143 | 53 | 193 | 話題／（人民的部屋）布告 |

閲覧ランク ☆☆

## ラーブヌイ大漢中大使館 —REMBASSY—

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 大使館内のRNヴァンツァーを破壊 | M45 | P.126 |
| アリサ編 | IN部隊を倒す | M35 | P.174 |

### 個人情報やMIDAS情報を参照できる

表のページでは、ラーブヌイ大使館がある場所や、展示物に関する情報を得ることができる。関係者用のページに入るには、パスワードが必要だ。関係者用ページの中では、MIDAS技術入手計画に関する情報、はぐれイマジナリーナンバーに関する情報、バール、ルカーブ、リュウそれぞれの個人情報を参照することができる。はぐれイマジナリーナンバーの情報とMIDAS技術入手計画の情報は、途中で更新される。こまめにチェックをおこたらず、常に最新の情報を入手できるようにしよう。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 大使館情報ゲートへ侵入 | REBSY |
| バール個人データ閲覧 | VAR |
| はぐれIN情報1～2を閲覧 | ALONE |
| ルカーブ個人データを閲覧 | LUKAV |
| リュウ個人データを閲覧 | RYU |
| MIDAS技術入手計画1～3を閲覧 | PLANM |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 閲覧項目が追加および更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 54 | 128 | 40 | 182 | （関係者用）はぐれIN情報／MIDAS技術入手計画 |

＊エマ編のみセロフの死亡場所によって情報が変化

閲覧ランク ☆☆☆

## 大漢中人民情報部 —DHZFIS—

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 快速反応部隊のヴァンツァーを破壊 | M31 | P.112 |
| アリサ編 | 万安小屋でウェイと会話 | M29 | P.172 |

### パスワードがないと閲覧できない

大漢中常強軍関係者のみ、接続が許可されているページ。すべてのページにはロックがかけられており、パスワードを入力しないと、トップページしか見ることはできない。ページの中では、MIDASに関する情報やイマジナリーナンバーの情報を見ることができる。しかし、これらのデータを引き出すためにも、それぞれに対応したファイルのパスコードが必要。さすがに何重ものパスワードで保護されているだけあり、得られる情報はどれも機密度が高く、貴重なものばかりだ。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 検索システムにアクセス | DFHISZ |
| ミダス情報1～6を閲覧 | ADIMS |
| IN情報1～2を閲覧 | FIINNO |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 78 | 4 | 150 | （継続）MIDAS情報 |
| 11 | 86 | 9 | 151 | （継続）MIDAS情報 |
| 15 | 92 | 9 | 151 | （継続）MIDAS情報 |
| 21 | 99 | 24 | 168 | （継続）MIDAS情報 |
| 30 | 112 | 27 | 172 | （継続）IN情報 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | （継続）MIDAS情報 |
| 58 | 136 | 50 | 184 | （継続）MIDAS情報/IN情報 |
| — | — | 53 | 193 | （継続）MIDAS情報 |

# 政府 Government

## 大漢中人民軍 DHZF

閲覧ランク ☆

| 編 | 条件 | M | P |
|---|---|---|---|
| エマ編 | M38 クリアー時 | M38 | P.115 |
| アリサ編 | 潜水艦艦橋でオペレーターと会話 | M9 | P.157 |

**軍の配置と兵器の情報を入手できる**

大漢中人民軍の部隊配置の情報と、軍が採用している兵器の情報を引き出すことができる。パスワードで保護されたページはなく、公開されている以上に重要な情報を入手できることはない。

# 企業 Corporation

## 上海鋼鉄公司 SGG

閲覧ランク ☆

| 編 | 条件 | M | P |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 武漢ショップで華蓮団兵士と会話 | M45 | P.126 |
| アリサ編 | 武漢ショップで主人と会話 | M34 | P.173 |

**兵器開発会社**

上海鋼鉄公司の企業概要と、製品の一覧、新製品のトピックスを閲覧できる。

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 43 | 126 | 35 | 174 | （開発兵器部）話題 |
| 54 | 128 | 40 | 182 | （開発兵器部）話題 |

## 鉄武帝重工公司 THUAN

閲覧ランク ☆

| 編 | 条件 | M | P |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 広州ショップで主人と会話 | M31 | P.112 |
| アリサ編 | 万安ショップで主人と会話 | M28 | P.172 |

**車両製作会社**

鉄武帝重工公司の事業概要と製品紹介、トピックスを閲覧することができる。

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 43 | 126 | 35 | 174 | （開発兵器部）話題 |
| 54 | 128 | 40 | 182 | （開発兵器部）話題 |

## 両虎ソフト SHURUANJIAN

閲覧ランク ☆☆

| 編 | 条件 | M | P |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 広州点心でクアンユーと会話もしくはアミイカ→BBS 3閲覧 | M32 | P.112 |
| アリサ編 | アミイカ→BBS 3 を読む | M39 | P.182 |

**データ圧縮ツールを配布**

メールでやりとりするデータを圧縮する「圧漢Q」をダウンロードできる。パスワードを入力してサーバーにアクセスすると、新型OSや軍情報部ネットワークの機密情報も手に入る。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| サーバーにアクセス | CLOT |

【ダウンロード】

| 内容 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| 圧漢Q | ツール | 500 |

## 大漢日報 DHMD

閲覧ランク ☆☆

| 編 | 条件 | M | P |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 台北酒場でシュアンと会話 | M23 | P.100 |
| アリサ編 | 万安酒場でスーリンと会話 | M28 | P.172 |

**新聞社でトピックスを入手**

トピックスと、読者から編集部への公開質問コーナー、近年の大きなニュースを集めた現代年鑑がある。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 大漢日報特捜部を閲覧 | 08DHMD |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 11 | 86 | 9 | 151 | 話題 |
| 20 | 98 | 22 | 159 | 話題 |
| 21 | 99 | 24 | 168 | （編集部）布告牌・特捜部 |
| 30 | 112 | 27 | 172 | 話題／（編集部）布告牌・特捜部 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | 話題／（編集部）布告牌・特捜部 |
| 58 | 136 | 50 | 184 | 話題／（編集部）布告牌・特捜部 |
| 64 | 143 | 53 | 193 | 話題／（編集部）布告牌・特捜部 |

# その他 —Other—

## 華蓮団 —HLTUAN—

閲覧ランク ☆☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | CIU→秘密情報ゲート→USN関連2を閲覧又は、メール リン1を読む | M11 | P.86 |
| アリサ編 | リンからのメールを読む | M29 | P.172 |

**自由主義を愛する反政府組織**

現在の政府のやり方に不満を持つ者が集まった、反政府組織。内部ページを閲覧するためには、パスワードが必要だ。内部では、組織の最近の活動状況の報告、華蓮団のメンバーの個人情報、大漢中における華蓮団の勢力図、スポンサーからのメッセージや援助金の情報を得ることができる。それぞれの情報にもロックがかかっているので、注意が必要だ。メンバーの個人情報は、ホアン、ルオ、チャン、ユエ、ジュウン、ジョウ(リェンホワ)について参照することができる。また、その時の情勢によってページ全体が一時的に閉鎖されたり、政府の介入によってページそのものがつぶされてしまうこともある。

**【パスワード】**

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 内部的入口に侵入 | INKAREN |
| ホアン個人データを閲覧 | HOANG |
| ルオ個人データを閲覧 | RUO |
| チャン個人データを閲覧 | CHANG |
| ユエ個人データを閲覧 | YUE |
| ジュウン個人データを閲覧 | ZYUNG |
| ジョウ個人データを閲覧 | ZYO |
| 勢力図１～３を閲覧 | SMAP |
| スポンサー情報１～３を閲覧 | PATRON |

**【内容更新時期】**

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 21 | 99 | 24 | 168 | 最新活動情報／（資料）華蓮団勢力図 |
| 30 | 112 | 27 | 172 | 最新活動情報／（資料）スポンサー |
| 33 | 113 | − | − | （資料）華蓮団勢力図 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | 最新活動情報／（資料）スポンサー |
| 51 | 127 | − | − | （資料）華蓮団勢力図・スポンサー |

## アミイカ —NEWSS—

閲覧ランク ☆☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 南京酒家でリュカと会話 | M51 | P.127 |
| アリサ編 | 上海酒場でチャオと会話 | M39 | P.182 |

**BBSで最新の情報を入手**

BBSと、ダウンロードのコーナーがある。BBSには、ハッカーやクラッカーによる最新の裏情報が掲載されていて、更新も頻繁におこなわれている。やや反政府的な発言も多い。ダウンロードコーナーからは、メールで送るデータを暗号化するツール「密文同志」や、「ピカレスク」といったツール、イヴァンが残した写真、DNA構造の解析に関するグラフィックデータ、ウェン・シャンザイのスペンダー日記を得ることができる。日記以外は、すべて無料だ。

**【ダウンロード】**

| 内容 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| （エ）密文同志／（ア）ピカレスク | ツール | 無料 |
| （エ）イヴァンの残した写真 | デスクGRA | 無料 |
| ＤＮＡ構造の分析 | デスクGRA | 無料 |
| ウェン・シャンザイのスペンダー日記 | デスクTXT | 200 |

**【内容更新時期】**

| M | P | M | P | 閲覧項目が更新および追加されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 21 | 99 | 24 | 168 | BBS【追加】 |
| 30 | 112 | 27 | 172 | BBS【追加】 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | BBS【追加】 |
| 58 | 136 | 50 | 184 | BBS【追加】 |
| 64 | 143 | 53 | 193 | BBS【追加】 |

# – Forum Structure –
## <フォーラム構造図>

# USN —USN—

USNは海軍を中心に組織された軍事国家であり、軍需産業とそれをサポートするソフトウェア産業が進んでいる。

政府 Government

USN海軍 P.216 太平洋に拠点を置き、USNの中核を構成する軍。

F.A.I P.217 犯罪や事件を調査する情報機関。個人情報もある。

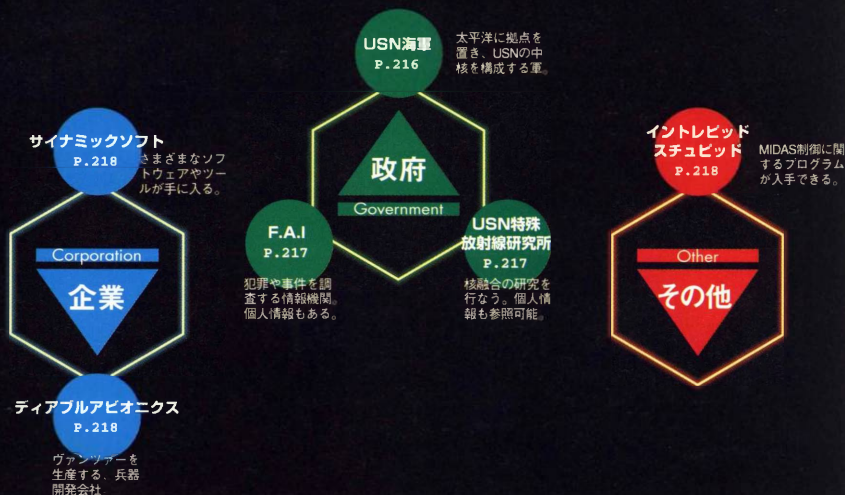
USN特殊放射線研究所 P.217 核融合の研究を行なう。個人情報も参照可能。

Corporation 企業

サイナミックソフト P.218 さまざまなソフトウェアやツールが手に入る。

ディアブルアビオニクス P.218 ヴァンツァーを生産する、兵器開発会社。

Other その他

イントレピッドスチュピッド P.218 MIDAS制御に関するプログラムが入手できる。

# 政　府 —Government—

## USN海軍 —USNNAVY—

閲覧ランク ☆☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 空母作戦室でオペレーターと会話 | M11 | P.86 |
| アリサ編 | 空母座礁後にレベッカと会話 | M39 | P.182 |

### 軍の内部情報を閲覧可能

表のページには、国家としての公式発表のトピックスが掲示されている。関係者用ページでパスワードを入力することにより、USN海軍の内部情報を入手することが可能だ。軍内部の司令文書を読むことによって、USN海軍の動向を把握することができる。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 海軍内部情報へアクセス | MARINE |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 11 | 86 | 9 | 151 | （関係者用）USN海軍内部情報【追加】 |
| 20 | 98 | 22 | 159 | トピックス【追加】／（関係者用）USN海軍内部情報【追加】 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | トピックス【追加】／（関係者用）USN海軍内部情報【追加】 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | トピックス【追加】 |

閲覧ランク ☆☆☆

# F.A.I —F.A.I—

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | デニスが仲間になったら | M11 | P.86 |
| アリサ編 | デニス機を破壊 | M19 | P.159 |

### MIDASの情報が入手できる

表のページにはF.A.Iの活動内容に関する記述しかないが、関係者用ページでパスワードを入力すると、エネルギー源や兵器としてのMIDASに関する詳細な情報や、イマジナリーナンバーに関する内部情報が閲覧できる。内部情報は、何度か更新される。さらに別のパスワードを使うとF.A.Iの個人データベースへ侵入することができ、F.A.Iのメンバーの個人情報を見ることが可能だ。ここではデニス、ルカーヴ、ジョー、シンディ、ガストール、マーカスの6人の情報を得ることができる。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 内部情報へアクセス | IAF001 |
| F.A.I個人データベースへ侵入 | IAF002 |
| デニスデータを閲覧 | DENNIS |
| ルカーヴデータを閲覧 | LUKAV |
| ジョーデータを閲覧 | JOE |
| シンディデータを閲覧 | CINDY |
| ガストールデータを閲覧 | GASTOR |
| マーカスデータを閲覧 | MARCUS |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 11 | 86 | 9 | 151 | （関係者用）F.A.I内部情報 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | （関係者用）F.A.I内部情報 |

閲覧ランク ☆☆

# USN特殊放射線研究所 —SRLUSN—

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | F.A.I→内部情報3を閲覧又は、「DNA構造図」を千里眼で解析 | M11 | P.86 |
| アリサ編 | F.A.I→内部情報3を読む | M19 | P.159 |

### MIDAS関係者の情報がある

表ページには研究内容と所在地に関する情報がある。関係者用のページでパスワードを入力すると、メールの交換記録やエマ、ウィル、ケンの個人情報を閲覧することができる。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 内部情報へアクセス | SURSLN |
| エマのデータを閲覧 | EMIR |
| ウィルのデータを閲覧 | WIL |
| ケンのデータを閲覧 | KEN |

# 企業 —Corporation—

## サイナミックソフト —PSYNAMIC—

閲覧ランク ☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 特殊放射線研究所→関係者用→1→1を読む | M11 | P.86 |
| アリサ編 | | M19 | P.159 |

**グラフィックソフトを配布**

最新ゲームソフトの情報や最新の業務機械用ドライバーの情報、高機能グラフィックソフトのダウンロードページがある。画像解析ソフトは、ここで有料で手に入れることになる。

【ダウンロード】

| 内容 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| (エ)ピカレスク/(ア)ノーウエイトリフティング | ツール | (エ)200/(ア)500 |
| Xday in London | 特殊背景 | 無料 |

## ディアブルアビオニクス —DATOP—

閲覧ランク ☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | サイナミック→トピックス→ドライバー紹介又は、メール シビル(6) | M11 | P.86 |
| アリサ編 | サイナミック→ドライバー紹介もしくはM23で華運団ヴァンツァーを破壊 | M19 | P.159 |

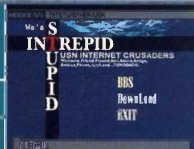
**軍用機械のデータがある**

軍用機械の開発を核とする、工業製品開発企業。関連会社の情報もある。製品カタログでは、ディアブルアビオニクス社製のヴァンツァーを見ることができるが、画像だけで、詳細なデータを参照することはできない。

# その他 —Other—

## イントレピッドスチュピッド —INTSTU—

閲覧ランク ☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | 特殊放射線研究所→関係者用→1→3を読む | M11 | P.86 |
| アリサ編 | | M19 | P.159 |

**BBSに最新の裏情報がある**

コアなユーザーの手による最新情報が、BBSに書き込まれている。BBSの書き込みは何度か更新されるので、チェックするのを忘れないように。この他にも、MIDAS制御に関するプログラムや、ヴァンツァーの3DCGによるイラストをダウンロードできる。ただし、アリサ編では、MIDAS制御に関するプログラムはダウンロードできない。またヴァンツァーの3DCGは、ネットワークの背景画像として利用することができる。すべて無料で入手できるので、忘れずに手に入れておきたい。

【パスワード】

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| MIDAS制御に関するプログラム | ARISIONA |

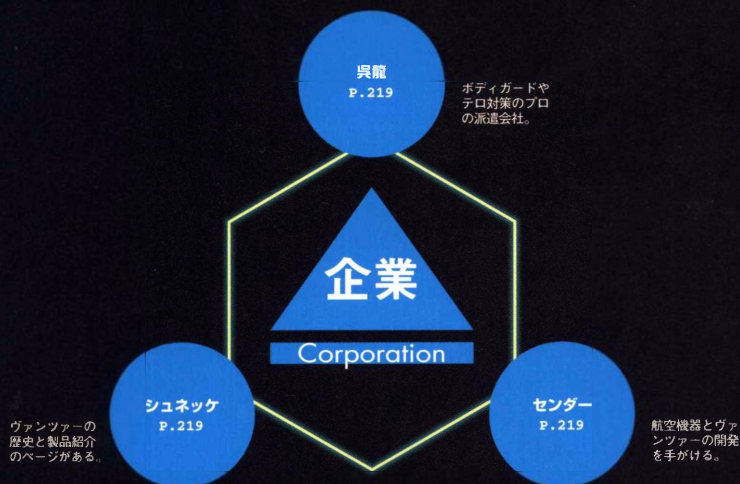
【ダウンロード】

| データ名 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| ドレーグM2Cの3DCG | 特殊背景 | 無料 |
| メレディンM1の3DCG | 特殊背景 | 無料 |

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 閲覧項目が追加および更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 20 | 98 | 22 | 159 | BBS【追加】 |
| 30 | 112 | 27 | 172 | BBS【追加】 |
| 54 | 128 | 40 | 182 | BBS【追加】 |
| 64 | 143 | 53 | 193 | BBS【追加】 |

## – Forum Structure –
## <フォーラム構造図>

ECは複数の国や企業で組織された共同体だ。政府のフォーラムはなく、企業フォーラムだけで構成される。

## 企業 Corporation

### シュネッケ SCHNECKE

| 閲覧ランク | ☆ | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | ルドルフ機を破壊 | M37 | P.114 |
| アリサ編 | 上海ショップで主人と会話 | M37 | P.174 |

**ヴァンツァーの歴史を掲載**
ヴァンツァーの開発生産を手がける兵器メーカー。ヴァンツァーの歴史についてのページがあり、ヴァンツァーの誕生から発展、完成までの足取りを、順を追って閲覧することができる。製品紹介ページもある。

### センダー SENDER

| 閲覧ランク | ☆ | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | レベッカ機を破壊 | M37 | P.114 |
| アリサ編 | 上海酒場でムーアンと会話 | M37 | P.174 |

**トピックスに注目**
航空機部品会社としてスタートし、ヴァンツァーの開発もする会社。トピックスには、衛星写真などが掲載される。

【内容更新時期】

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 43 | 126 | 35 | 174 | トピックス |

### 呉龍 CENTIPEDE

| 閲覧ランク | ☆ | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | ルドルフからのメールを読む | M20 | P.98 |
| アリサ編 | ルドルフ同行が決まったとき | M29 | P.172 |

**戦闘や護衛のプロを派遣**
戦闘や護衛任務のための、プロの傭兵集団。メンバーの紹介や依頼費用の情報、これまでの実績や装備されているヴァンツァーに関する情報、傭兵集団への質問コーナーといったページがある。

## – Forum Structure –
## <フォーラム構造図>

# OCUシンガポール
—OCU Singapore—

ヴァンツァー開発企業とユーザーのBBSによって構成されている。政府関係のフォーラムはない。

## 企業 —Corporation—

### パペール —PAPEL—

閲覧ランク ☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | ホセを倒す | M19C/17D | P.92 |
| アリサ編 | ダバオショップで主人と会話 | M9 | P.157 |

**ダウンロードページに注目**

銃器やヴァンツァーの開発を手がける兵器製造メーカー。ダウンロードページには、ヴァンツァーシミュレーター用の実戦モードのデータ取得プログラムや、ツール類が置いてある。

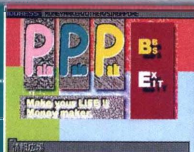
**【ダウンロード】**

| 内容 | 種別 | 料金 |
|---|---|---|
| レストレックス | ツール | 400 |
| 実戦モード | シミュレーター | 600 |

## その他 —Other—

### マネーメイカー —MONEYMAKER—

閲覧ランク ☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | シティ市酒場でマネーメイカーと会話またはユンが仲間になったとき | M13A/32 | P.86/112 |
| アリサ編 | 台北酒場でチェンと会話 | M24 | P.168 |

**BBS管理人への依頼が中心**

マネーメイカーと名乗る管理人と、仕事を依頼したいユーザーとのやりとりが書き込まれたBBSがある。マネーメイカーはコンピュータやネットワークなどに関して、かなりの知識を持った人物のようだ。仕事の依頼も、かなり危険な内容のものばかりとなっている。また、ユーザーからの最新の裏情報や動向などもBBSに掲載される。頻繁に更新がおこなわれるので、こまめなチェックは欠かせないだろう。パスワードが必要なページや、ダウンロードできるデータなどは、何もない。

**【内容更新時期】**

| M | P | M | P | 閲覧項目が更新および追加されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 11 | 86 | 9 | 151 | BBS【追加】 |
| 15 | 92 | 9 | 151 | BBS【追加】 |
| 21 | 99 | 24 | 168 | BBS【追加】 |
| — | — | 27 | 172 | BBS【追加】 |
| — | — | 35 | 174 | BBS【追加】 |
| — | — | 40 | 182 | BBS【追加】 |
| — | — | 50 | 184 | BBS【追加】 |
| 64 | 143 | — | — | BBS【追加】 |

# ラーブヌイ共和国
Raynui

## – Forum Structure –
### ＜フォーラム構造図＞

政府による、国営科学研究所のフォーラムだけで構成されている。規模は小さいが、重要度は高い。

## 政　府 Government

### ラーブヌイ国営科学研究所 RGMSL

閲覧ランク ☆☆☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | F.A.I→内部情報4または、メール シビル8を読む | M11 | P.86 |
| アリサ編 | F.A.I→内部情報4を読む | M19 | P.159 |

**関係者用ページが特に重要**

表のページには研究所の設立骨子や研究内容に関する情報がある。関係者用ページでパスワードを入力すると、MIDASに関する情報や、イマジナリーナンバーの製造、教育、計画の実態などの重要な情報にアクセスできる。さらにパスワードを入力すると、ハンナ・クラムスコイとロラン・クラムスコイの個人情報を閲覧できる。

**【パスワード】**

| 内容 | パスワード |
|---|---|
| 関係者専用にアクセス | RAT2C |
| INの製造・教育・実際を閲覧 | OVERRN |
| ハンナ＆ロラン・クラムスコイ履歴閲覧 | KRAMSKOI |

**【内容更新時期】**

| M | P | M | P | 更新されるコーナー名 |
|---|---|---|---|---|
| 20 | 98 | 22 | 159 | 関係者用 |
| 43 | 126 | 35 | 174 | 関係者用 |
| 54 | 128 | 40 | 182 | 関係者用 |

# OCUインドネシア
OCU Indonesia

Corporation
企業
バリラー農園 P.221
メタンヴァンツァーに関する情報がある。

## – Forum Structure –
### ＜フォーラム構造図＞

バリラー農園のフォーラムひとつだけで構成されている。政府やその他のカテゴリーはない。

## 企　業 Corporation

### バリラー農園 BARILARFARM

閲覧ランク ☆

| | | | |
|---|---|---|---|
| エマ編 | リニーが仲間になったら | M39 | P.115 |
| アリサ編 | バリラー総帥からのメールを読む | M32 | P.173 |

**メタンヴァンツァーの故郷**

バリラー農園のトピックス、農場の紹介、工場の紹介、メタンヴァンツァーに関するページがある。バリラー一家のメンバー紹介のページもあり、リニーの個人情報や、その家族も紹介されている。

エマ編では、大きな関わりをもつ組織である華蓮団とF.A.I関連のメールが多い。メールの総数も若干多めだ。

# メールーMailー<エマ編>

## 和　輝

### メールの受信数は全キャラ中最大

日本国内での知人や、ＪＢＮＮの桐生とのメール交換の内容はアリサ編とほぼ共通。その他に、大漢中関連の人物からさまざまなメールが届くことになる。

| 受信メール | No. | 内容 | 添付 | M | 送信メール No. | 内容 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| アリサ | 1 | 近況報告 | — | 2 | | |
| | 2 | アリサの決意 | — | 70 | | |
| 未公開 キンカクジ | 1 | フォーラムへの招待 | — | 8 | | |
| 小池英一 KOIKE@0730 | 1 | 近況報告 | — | 2 | 1の返答 | 日防軍の情報請求 |
| | 2 | 日防軍組織図パスコード | — | 43 | | |
| ウェイ・チェンイ | 1 | 遺伝子研究 | — | 54 | | |
| 未公開 桐生悠一 KIRYU@0730 | 1 | 取材申しの込み | — | 12B/13A | 1の返答 | 取材の拒否 |
| | 2 | 情報提供の申し入れ | — | 30 | 2の返答 | 情報請求 |
| | 3 | 武村大佐について | — | 33 | 3の返答 | 情報提供 |
| | 4 | 武村大佐の情報 | — | 58 | 4の返答 | 情報提供 |
| ルドルフ | 1 | フォーラムへの招待 | — | 20 | | |
| リン・チャオホア | 1 | 近況報告 | — | 33 | | |
| | 2 | 励ましメール | — | 39 | | |
| ユエ YUE@0899 | 1 | 近況報告 | — | 35 | 伝説とは？ | 証拠請求 |
| | 2 | ユエの昔話 | ○ | 35 | | |
| リェンホワ | 1 | 近況報告 | — | 60 | | |
| ジュン&メイリン | 1 | 近況報告 | — | 57 | | |

## エ　マ

### 重要人物だがメールは少なめ

ＭＩＤＡＳに関する情報のほかは、大漢中での事務的なメールが少しある程度。オーストラリアのスペンダーであるロースパイトからのメールもここに届く。

| 受信メール | No. | 内容 | 添付 | M | 送信メール No. | 内容 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 未公開 ケン | 1 | MIDAS情報 | — | 39 | | |
| | 2 | ラーブヌイ大使館について | — | 54 | | |
| 未公開 ロースパイト | 1 | フォーラム情報 | — | 12B/13A | | |
| ルオ RUO@0899 | 1 | 華蓮団業務連絡 | — | 36 | | |
| タン・リシアン RISIAN@0800 | 1 | 近況報告 | — | 39 | 1の返答 | コォワンの様子 |
| | 2 | コォワンの情報請求 | — | 58 | 2の返答 | 近況報告 |

## 亮五

### ほっとする平和的なやりとり

人生を楽しむ亮五らしく、メールの大半が女性とのおしゃべり。厳しい戦いの連続を少しだけ忘れて、平和な日常生活を思い出すことができそうな内容だ。

#### 受信メール

| 送信者 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| 神宮寺静 | 1 | 公安とCIUについて | － | 11 |
| | 2 | USN海軍について | － | 15 |
| | 3 | 公安の大漢中関係 | － | 23 |
| 水城舟穂高 HODAKA@0700 | 1 | ミスコン祝いの返事 | ○ | 43 |
| ルオ RUO@0899 | 1 | 私用メールの注意 | － | 54 |
| | 2 | 華運団の近況報告 | － | 64 |

#### 送信メール

| No. | 内容 |
|---|---|
| ミスコン祝い | アリサの中傷 |
| 勝手にメール | 近況報告 |
| 心配メール | 情報請求 |

## デニス

### F.A.Iの捜査活動を確認可能

シビルとのメール交換を続けていくと、さまざまな情報が入手できる。仕事人間のデニスらしく、最終的には9往復もの膨大なメール交換をすることになるのだ。

#### 受信メール

| 送信者 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| 未公開 シビル SIVIL@0310 | 1 | 近況報告 | － | 11 |
| | 2 | メール継続意志の確認 | － | 35 |
| | 3 | ノーマン・ベイツについて | － | 35 |
| | 4 | 中国語とロシア語について | － | 37 |
| | 5 | 組織の影について | ○ | 37 |
| | 6 | フォーラムアドレス | ○ | 37 |
| | 7 | ディアブルアビオニクス社について | － | 51 |
| | 8 | ラーブヌイファンドの調査結果 | － | 51 |
| | 9 | 指名手配：加藤和海の情報 | － | 60 |
| | 10 | 捜査打ち切り | － | 60 |
| ウェイ・チェンイ | 1 | 情報交換の持ちかけ | － | 34 |
| | 2 | 交渉成立 | － | 34 |
| 未公開 F.A.I | 1 | 命令変更の知らせ | － | 55 |

#### 送信メール

| No. | 内容 |
|---|---|
| 1への返答 | 現場復帰おめでとう |
| 2の返答A | メール継続の意思表示 |
| 2の返答B | メール拒否の意思表示 |
| 3の返答A | DNAが怪しい… |
| 3の返答B | 中国語とロシア語は話せるか？ |
| 3の返答C | なんらかの組織の影が？ |
| 4の返答A | DNAが怪しい… |
| 4の返答B | なんらかの組織の影が？ |
| 5の返答A | DNAが怪しい… |
| 5の返答B | 中国語とロシア語は話せるか？ |
| 6の返答A | 製品紹介が怪しい… |
| 6の返答B | アウトラインが怪しい… |
| 6の返答C | 関連会社がどうも怪しい… |
| 7の返答A | 関連会社がどうも怪しい… |
| 7の返答B | 暗号じゃないか… |
| 8の返答A | 捜査停止の意思表示 |
| 9の返答 | 捜査の感謝 |

# ユン

**スペンダーの面目躍如**

１件を除くすべてのメールが、スペンダーであるユンの仕事に関するもの。なお、依頼のうちハッタから頼まれるものについては成功・失敗でメールが変化する。

## 受信メール

| 差出人 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| ウェン WEN@0899 | 1 | スペンダー依頼 | — | 35 |
| | 2 | 依頼成功の報酬 | — | 36 |
| ハッタ HATA@5299 | 1 | 依頼Ａ：作戦図 | | 37 |
| | 2 | 依頼Ｂ 作戦図＋パスワード | | 37 |
| | 3 | 依頼成功の返答 | | 37 |
| | 4 | 依頼失敗の返答 | — | 37 |
| | 5 | 依頼失敗２回目の返答 | — | 37 |
| ウー WU@3499 | 1 | ウーの嫌がらせ | — | 37 |
| | 2 | ウーのお見合い自慢 | — | 57 |
| 未公開 中国情報部 | 1 | シナリオ強制 | — | 32 |

## 送信メール

| 宛先 | No. | 内容 |
|---|---|---|
| ウェン | 1の返答 | 依頼完了の報告 |
| ハッタ | 1の返答 | 依頼完了の報告 |
| ハッタ | 2の返答 | 依頼完了の再報告 |

# ホセ　リィ

**どちらでも内容は同じ**

ランフォンから質問を受け、アドバイスを返すやりとりと、近況報告のメール交換がそれぞれ１回行われる。

## 受信メール

| 差出人 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| ランフォン RANFON@0899 | 1 | アドバイスの請求 | — | 39 |
| | 2 | アドバイス１の返答 | — | 39 |
| | 3 | アドバイス２の返答 | — | 39 |
| | 4 | 現在の状況 | — | 58 |

## 送信メール

| No. | 内容 |
|---|---|
| 1の返答 | アドバイス1 |
| 1の返答 | アドバイス2 |
| 状況確認 | 連絡要求 |

# リニー

**総帥は商売熱心**

バリラー総帥から、ほぼ一方的にメタンヴァンツァーの販売に関する情報が何度も届く。家族のようすなど、一般的なトピックスには興味のない一族のようだ。

## 受信メール

| 差出人 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| バーデン・バリラー SOUSUI@5230 | 1 | バリラーコンツェルンフォーラム | — | 39 |
| | 2 | 激励・メタンヴァンツァー販売速報1 | — | 43 |
| | 3 | 激励・メタンヴァンツァー販売速報2 | — | 52 |
| | 4 | 激励・メタンヴァンツァー販売速報3 | — | 59 |
| | 5 | 激励・メタンヴァンツァー販売速報4 | — | 64 |

## 送信メール

| No. | 内容 |
|---|---|
| 1の返事 | 近況報告 |

# マーカス

### メールは家族との唯一の絆

スーザンからのメールにきちんと応答していくと、マーカスと家族の心のふれあいを垣間見られる。くれぐれも応答をほったらかしにすることのないように。

## 受信メール

| 差出人 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| 未公開 スーザン SUSAN@0300 | 1 | 連絡要求 | － | 31 |
| | 2 | 家族の怒りメール | ○ | 35 |
| | 3 | 尋ね人：古沢章一の情報 | ○ | 37 |
| | 4 | 仲直りの約束 | － | 58 |
| | 5 | 夫婦決別 | － | － |
| チャン | 6 | 敗走後の華蓮団情報 | － | 58 |

## 送信メール

| No. | 内容 |
|---|---|
| 1への返答 | 近況報告 |
| 2への返答 | いいわけ |
| 3への返答 | 戦う理由 |
| 家族へのメッセージ | 帰宅の決意 |

# 共用ボックス

### 特殊イベントの結果がわかる

日本警察への情報提供や、ウーへ送付したファイルの評価点数など、メールがらみのイベントとその結果がここでチェック可能。こまめに覗くことをおすすめする。

## 受信メール

| 差出人 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| 未公開 日本警察 JPOLICE@0710 | 1 | 感謝状 | － | 21 |
| | 2 | 感謝状 | － | 43 |
| | 3 | 感謝状 | － | 59 |
| | 4 | 感謝状 | － | 64 |
| 未公開 NCS | 1 | 天網メールサービス | － | 1 |
| 未公開 スクウェア SQUARE@0730 | | | | |
| ウー WU@3499 | 1 | 添付ファイルの評価 | － | － |

## 送信メール

| No. | 内容 |
|---|---|
| 匿名 | 情報提供1：佐藤大 |
| 匿名 | 情報提供2：山田越司 |
| 匿名 | 情報提供3：沢章一 |
| 匿名 | 情報提供4：加藤和海 |
| 匿名 | FM3やってます |
| 匿名 | 添付ファイルメール |

# 特殊イベント

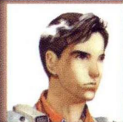
警察に提供する情報の入手ルートと、ウーに送るファイルの得点リストは右表を参照。拡大・圧縮したニンジャ写真が、全シナリオ中でもっとも評価が高いのだ。

### 【日本警察　指名手配犯および尋ね人リスト】

| 名前 | 捜査名義 | 情報入手ルート | 情報が反映される時期 |
|---|---|---|---|
| 加藤和海 | 指名手配 | メール　シビル（9） | 沖縄決戦編以降から |
| 古沢章一 | 尋ね人 | メール　スーザン（3） | 九州編以降から |
| 佐藤大 | 指名手配 | M13A シンガポール酒家 | 台湾編以降から |
| 山田越司 | 指名手配 | M35 広州・点心 | 中国上海編以降から |

### 【ウーの添付ファイル評価表】

| 得点 | 添付ファイル |
|---|---|
| 100 | ニンジャ写真（拡大解析）＋（圧縮） |
| 99 | ニンジャ写真（拡大解析） |
| 95 | ウーのお見合い写真 |
| 85 | ニンジャ写真 |
| 76 | 日防軍組織図（画像分析） |
| 52 | その他のグラフィックファイル |
| 45 | その他のテキストファイル |
| 34 | ウーのお見合い写真（拡大解析） |
| 18 | ユエの伝説写真 |
| 17 | ウェン・シャンザイのスペンダー日記 |
| 12 | マーカスの似顔絵 |

エマ編と比較すると、全体的にメールの数は少なめ。シナリオと密接な関係をもつメールもあまり存在しない。

## 和　輝

### エマ編よりメール数は減少

届くメールは、すべて日本国内関係のもの。ＪＢＮＮの桐生からの取材申し込みをエマ編では拒否するのに対し、アリサ編では承諾するのでやりとりの内容が変化する。

#### 受信メール

| 差出人 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| アリサ | 1 | 近況報告 | ― | 1 |
| 未公開 キンカクジ | 1 | フォーラムへの招待 | ― | 8 |
| 小池英一 KOIKE@0730 | 1 | 言い訳 | ― | 9 |
| | 2 | 日防軍情報 | ― | 23 |
| | 3 | 秘密情報 | ― | 40 |
| 未公開 桐生悠一 KIRYU@0730 | 1 | 取材の申し込み | ― | 14 |
| | 2 | 情報提供の申し入れ | ― | 18 |
| | 3 | 武村大佐について | ― | 27 |
| | 4 | 武村大佐の情報 | ― | 39 |
| | 5 | 国防参謀室の情報提供 | ― | 53 |

#### 送信メール

| 宛先 | No. | 内容 |
|---|---|---|
| 小池英一 | 1の返答 | 日防軍の情報請求 |
| 桐生悠一 | 1の返答 | 取材の拒否 |
| | 2の返答 | 情報請求 |
| | 3の返答 | 情報提供 |
| | 4の返答 | 情報提供 |
| | 5の返答 | 取材承諾の約束 |

## 亮　五

### 相手が変わっても気分は同じ

エマ編と同様、女性とのメール交換に忙しい亮五。送り先の数が少ないせいか、アリサ編では希理子と集中的にメールのやりとりをしている様子が見て取れる。

#### 受信メール

| 差出人 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| 神宮寺静 | 1 | 公安・CIUの情報 | ― | 8 |
| | 2 | 公安についての情報 | ― | 14 |
| | 3 | 大漢中関係の情報 | ― | 25 |
| 水城舟穂高 HODAKA@0700 | 1 | メールの返事 | ○ | 35 |
| 未公開 長谷川希里子 HASE@0705 | 1 | 連絡要求 | ― | 9 |
| | 2 | 連絡要求 | ― | 22 |
| | 3 | 近況報告 | ― | 23 |
| | 4 | 近況報告 | ― | 35 |
| | 5 | 近況報告 | ― | 40 |
| | 6 | 尋ね人：牛久由久の情報 | ― | 41 |
| | 7 | 近況報告 | ― | 53 |

#### 送信メール

| 宛先 | No. | 内容 |
|---|---|---|
| 水城舟穂高 | おめでとう | ミスコンのお祝い |
| 長谷川希里子 | メール交換1 | 近況報告 |
| | メール交換2 | 近況報告 |
| | メール交換3 | 近況報告 |
| | メール交換4 | 近況報告 |

# アリサ

### 帝北大のアイドル

ほとんどのメールが、ミス帝北大コンテストに関係するもの。ライバルからの嫌がらせやファンレターなど、まるで芸能界さながらの華やかさがあふれている。

## 受信メール

| 差出人 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| 未公開 ミス帝北事務局 | 1 | ミス帝北ノミネート通知 | — | 4 |
| | 2 | ミス帝北決定通知 | — | 35 |
| 水城舟穂高 HODAKA@0700 | 1 | ライバルからのプレッシャー | — | 30 |
| 未公開 ドクターK DOCTORK@0700 | 1 | ファンレター | — | 45 |
| 岸隆史 | 1 | ファンレター(差出人：岸隆史) | — | 45 |
| リン・チャオホア | 1 | 単連団からの情報提供 | — | 29 |

## 送信メール

| No. | 内容 |
|---|---|
| 1の返事A | ファンレターのお礼（拒否） |
| 1の返事B | ファンレターのお礼 |

# リュウ

### 実務に徹する男・リュウ

すべて業務上の通信で、私用のメールは１本もない。感情を押し隠して任務に挑み、自分の個人的な事情をまわりに知られまいとするリュウらしいメールボックスだ。

## 受信メール

| 差出人 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| 未公開 バク・キドン | 1 | セロフに関する報告書 | ○ | 32 |
| 未公開 マイク・デービス | 1 | イヴァンに関する報告書 | ○ | 18 |
| | 2 | アンソニー・パーキンスに関する報告書 | ○ | 40 |
| マネーメイカー | 1 | ウィルス感染 | ○ | 28 |
| 未公開 大漢中人民軍 | 1 | CIU関連の情報提供 | — | 30 |

## 送信メール

| No. | 内容 |
|---|---|
| なし | |

# 美穂

### なごみ度数はゲーム中でトップ

明るくて人見知りしない美穂の性格からか、驚くほど多彩な相手からメールが届く。国際的傭兵と、小学生の子どもたちから同時にメールをもらう人は珍しいだろう。

## 受信メール

| 差出人 | No. | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| 盛忠之 MORI@0711 | 1 | 連絡要求 | — | 14 |
| | 2 | 連絡要求 | — | 41 |
| ルドルフ | 1 | 別れの挨拶 | — | 53 |
| 未公開 さくら小2年3組 | 1 | 交通指導のお礼 | — | 9 |
| 未公開 キンカクジ | 1 | メールマガジンNo.124 | — | 23 |
| | 2 | メールマガジンNo.125 | — | 40 |

## 送信メール

| No. | 内容 |
|---|---|
| 2の返事 | 安否を気遣う |

## ファム

### これぞお嬢さまのメールボックス

ルイス家のピトエフからのメールが多いのだが、その内容たるや戦いのさなかに届いたとは思えぬ優雅なものばかり。その内容は本編には関係ないものばかり。

#### 受信メール

| 送信者 | No | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| ピトエフ PITOEF@1600 | 1 | 安否を気遣う | ー | 27 |
| | 2 | 近況報告 | | 37 |
| | 3 | お見合い話 | ○ | 40 |
| バーデン・バリラー | 1 | 新型ヴァンツァーのお知らせ | | 32 |

#### 送信メール

| No | 内容 |
|---|---|
| 1の返事 | 近況報告 |
| 2の返事 | 迷惑 |
| 3の返事 | お見合い拒否 |
| 1の返答 | 申し出を拒否 |

## ラン

### 皮肉な人間関係

コォワンから２度メールが届くが、返答はまったくしない。シナリオ攻略上、重要な情報ではないが、アリサ編では表に出ないコォワンの周辺事情の情報が得られる。

#### 受信メール

| 送信者 | No | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| コォワン | 1 | 近況報告 | | 39 |
| | 2 | 近況報告 | | 44 |

#### 送信メール

| No. | 内容 |
|---|---|
| なし | |

## メイヤー

### 貴重なオーストラリアの情報

ＯＣＵの中枢であるオーストラリアは、この戦いの直接の当事者ではないため意外に情報が少ない。オーストラリアの名門出身であるメイヤーは貴重な情報ソースだ。

#### 受信メール

| 送信者 | No | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| 未公開 N.D.クック | 1 | ロースバイトの情報 | | 39 |
| | 2 | 任務解除命令 | | 53 |
| 未公開 F・エドワード | 1 | 安否を気遣う | | 49 |

#### 送信メール

| No. | 内容 |
|---|---|
| なし | |

# 共用ボックス

### 不正に手を染めるか否か

アリサ編のみに存在するイベントとして、スペンダーに裏工作を依頼し、アリサを「ミス帝北大」に輝かせることができる。依頼するしないはプレイヤー次第である。

## 受信メール

| | No | 内容 | 添付 | M |
|---|---|---|---|---|
| 未公開 日本警察 | 1 | 情報提供１の感謝状 | | 21 |
| | 2 | 情報提供２の感謝状 | | 50 |
| | 3 | 情報提供３の感謝状 | | 53 |
| | 4 | 情報提供４の感謝状 | | 53 |
| 未公開 NCS | 1 | 天網メールサービス | | 1 |
| 未公開 スクウェア | | | | |
| マネーメイカー | 1 | ミス帝北不正行為を承諾 | | 30 |
| | 2 | ミス帝北不正行為を拒否 | | 30 |
| ウー | 1 | 添付ファイルの評価 | | ― |

## 送信メール

| No | 内容 |
|---|---|
| 匿名 | 情報提供1：牛久由久 |
| 匿名 | 情報提供2：横浜聖美 |
| 匿名 | 情報提供3：高橋一志 |
| 匿名 | 情報提供4：岸隆史 |
| 匿名 | ＦＭ３やってます |
| スペンダー依頼 | 学園祭不正行為依頼 |
| 匿名 | 添付ファイルメール |

# 特殊イベント

警察に提供する情報の入手ルートと、ウーに送るファイルの得点リストは右表を参照。意外なことに、美穂の写真ファイルはウーの好みらしく評価が高いのだ。

### 【日本警察　指名手配犯および尋ね人リスト】

| 名前 | 捜査名義 | 情報入手ルート | 情報が反映される時期 |
|---|---|---|---|
| 牛久由久 | 尋ね人 | メール　長谷川希里子6 | 沖縄決戦編以降から |
| 岸隆史 | 尋ね人 | メール　岸隆史 | 沖縄決戦編以降から |
| 高橋一志 | 指名手配 | M34 武漢・酒家 | 中国上海編以降から |
| 横浜聖美 | 尋ね人 | M45 福島酒家場 | 九州編以降から |

### 【ウーの添付ファイル評価表】

| 得点 | 添付ファイル |
|---|---|
| 95 | ウーのお見合い写真 |
| 93 | 美穂の写真（圧縮） |
| 91 | 美穂の写真 |
| 90 | スキャナーズ試用レポート |
| 76 | 日防軍組織図（画像分析） |
| 52 | その他のグラフィックファイル |
| 45 | その他のテキストファイル |
| 34 | ウーのお見合い写真（拡大解析） |
| 23 | 美穂の写真（画像分析） |
| 17 | ウェン・シャンザイのスペンダー日記 |
| 0 | マネーメイカーのヒント |

# Mail address 解析

## 数字は国と所属の意味を持つ

アドレスは「名前@国・所属」という形で構成される。例えばHODAKA@0700は、名前＝穂高、07＝日本、00＝一般であることを示す。アドレスに対する国及び所属のデータは、右の一覧表を参照。

### 例 水城舟穂高の場合

名前＝穂高　国番号＝日本

**HODAKA @ 07 00**

アットマーク　所属番号＝一般

### 国・所属番号一覧表

| 国名 | 国番号 | 所属 | 所属番号 |
|---|---|---|---|
| USN | 03 | 一般 | 00 |
| 日本 | 07 | 教員 | 05 |
| 大漢中 | 08 | 政府関連 | 10 |
| フィリピン | 16 | 軍関連 | 11 |
| シンガポール | 34 | 企業 | 30 |
| インドネシア | 52 | 自由業 | 99 |

武装や消耗品など、戦闘で使用するものすべてがここで手に入る。インターミッションごとに必ずチェックしよう。

## パーツ PARTS

### セットアップを楽しむ

こまめに機体を乗り換える必要はあまりないのだが、パーツを組み替えて自分だけのヴァンツァーを作りたいときには便利。価格も意外と低めになっている。

### 【パーツ共通価格】

| パーツ名 | 価格 |
|---|---|
| ボディ | 240 |
| アーム | 100 |
| レッグ | 320 |

### 【パーツリスト】

| 機種名 | 発売時期(エマ編) | 発売時期(アリサ編) |
|---|---|---|
| 108式強襲 | M61〜 | M42〜 |
| ビーネドライ | M58〜 | M38〜 |
| ウィスク | M58〜 | M38〜 |
| グリレゼクス | M58〜 | M38〜 |
| ラオペフィーア | M58〜 | M38〜 |
| 上帝1型 | M46〜 | M35〜 |
| 鉄騎4型 | M46〜 | M38〜 |
| 武徳3型 | M46〜 | M35〜 |
| 天動3型 | M40〜 | M29〜 |
| ゲイティ | M40〜 | M35〜 |
| 来迎1型 | M36〜 | M29〜 |
| 永寨3型 | M32〜 | M25〜 |
| グラップルM1 | M32〜 | M25〜 |
| レクソンM4F | M24〜 | M25〜 |
| ドレーグM2C | M24〜 | なし |
| PAW1パーレイ | M24〜 | M25〜 |
| ゼロス | M24〜 | M19〜 |
| ジーニ | M12B/M13A〜 | M19〜 |
| フォーラM12A | M12B/M13A〜 | M25〜 |
| PAW2プロウブ | M12B/M13A〜 | M42〜 |
| ゼニスレヴ | M12B/M13A〜 | M10〜 |
| 107式 強盾 | M12B/M13A〜 | M10〜 |
| 110式 陣陽 | M12B/M13A〜 | M10〜 |
| キャセルM2 | M12B/M13A〜 | M10〜 |
| 109式 炎陽 | M12B/M13A〜M60 | M10〜 |
| メレディンM1 | なし | M10〜M41 |

## 武器 WEAPON

### 勝ち抜くための必需品

品揃えも多く、マップをクリアすることでどんどん強力な新製品が追加される。シミュレーターなどでせっせと稼ぎ、つねに最強装備を揃えよう。

### 【グリップ専用武器リスト】

| 名称 | 種類 | 価格 | 発売時期(エマ編) | 発売時期(アリサ編) |
|---|---|---|---|---|
| フェタルバスター | ナックル | 500 | M60〜 | M45〜 |
| 12式打手 | ナックル | 400 | M39〜 | M28〜 |
| ハイバスター | ナックル | 400 | なし | M41〜 |
| 10式打手 | ナックル | 300 | M23〜 | M18〜 |
| フィアーナックル | ナックル | 200 | M12B/M13A | M9〜M44 |
| ボーンバスター | ナックル | 100 | M8〜M59 | M9〜M44 |
| ビーナス | ロッド | 500 | M60〜 | M45〜 |
| 13式打棒 | ロッド | 400 | M45〜 | M28〜 |
| 9式打棒 | ロッド | 300 | M23〜 | M18〜 |
| キーンアックス | ロッド | 200 | M12B/M13A〜M63 | M9〜M44 |
| ラストスティク | パイルバンカー | 700 | M64〜 | M53〜 |
| 22式打針 | パイルバンカー | 500 | M51〜 | M28〜 |
| 18式打針 | パイルバンカー | 400 | M35〜 | なし |
| ヘビーパイル | パイルバンカー | 260 | M23〜 | M24〜 |
| シャープパイル | パイルバンカー | 140 | M12B/M13A〜M59 | M9〜M44 |
| ホットガゼル | 火炎放射 | 780 | M60〜 | M45〜 |
| 火要3型 | 火炎放射 | 600 | M45〜 | M37〜 |
| 火塞2型 | 火炎放射 | 460 | M37〜 | M28〜 |
| 火流1型 | 火炎放射 | 200 | M35〜 | M24〜 |
| ヒートストリーム | 火炎放射 | 100 | M23〜 | なし |
| ディソードM300 | ショットガン | 780 | M60〜 | M45〜 |
| 衝塔3型 | ショットガン | 660 | M39〜 | M28〜 |
| 衝都2型 | ショットガン | 500 | M23〜 | M18〜 |
| SPPG14 | ショットガン | 260 | M12B/M13A | M9〜 |
| オーデンM98 | ショットガン | 140 | M8〜M59 | M9〜 |
| アークバレル4 | マシンガン | 800 | M60〜 | M45〜 |
| 恵達3型 | マシンガン | 620 | M45〜 | M28〜 |
| 日西90MF | マシンガン | 620 | なし | M41〜 |
| 明達2型 | マシンガン | 460 | M23〜 | M18〜 |
| DGS−25 | マシンガン | 240 | M12B/M13A | M9〜 |
| コッドSN990 | マシンガン | 160 | M8〜M59 | M9〜M52 |
| 11式狙撃銃 | ライフル | 780 | M60〜 | M45〜 |
| 老虎3型 | ライフル | 600 | M39〜 | M28〜 |
| スキャラブF2 | ライフル | 600 | なし | M41〜 |
| 老象6型 | ライフル | 460 | M23〜 | M18〜 |
| 9式狙撃銃 | ライフル | 200 | M12B/M13A | M9〜M44 |
| フランバルFF | ライフル | 120 | なし | M9〜M44 |
| SN−107G | シールド | 400 | M60〜 | M45〜 |
| 重防盾 | シールド | 300 | M45〜 | M28〜 |
| 10式装甲 | シールド | 300 | なし | M41〜 |
| 角防盾 | シールド | 200 | M23〜 | M18〜 |
| SN−100G | シールド | 160 | M12B/M13A〜M59 | M9〜M40 |
| 06式装甲 | シールド | 100 | M8〜M59 | M9〜M44 |

### 【ショルダー専用武器リスト】

| 名称 | 種類 | 価格 | 発売時期(エマ編) | 発売時期(アリサ編) |
|---|---|---|---|---|
| ヴィルトGGR | グレネード | 1000 | M60〜 | M53〜 |
| 14型迫撃砲 | グレネード | 800 | M51〜 | M37〜 |
| 13型迫撃砲 | グレネード | 600 | M35〜 | M28〜 |
| 10型迫撃砲 | グレネード | 400 | M23〜 | M18〜 |
| レイジーホーン | グレネード | 260 | M12B/M13A | なし |
| バジャリガー | ミサイル | 900 | M60〜 | M45〜 |
| 知更鳥50型 | ミサイル | 660 | M39〜 | M28〜 |
| ナイチンゲール | ミサイル | 660 | なし | M41〜 |
| 雲雀34型 | ミサイル | 460 | M23〜 | M18〜 |
| ワグテイル2 | ミサイル | 380 | M12B/M13A | M9〜 |
| クウェイル | ミサイル | 200 | なし | M9〜 |

# バックパック＆アイテム BACK PACK ITEM

## 補給物資が尽きると勝利が遠のく

ミサイルはつねに多めに持つことが大切。修理アイテムが欠かせないことは言うまでもないだろう。

### 【バックパック販売リスト】

| 名称 | 重量 | 容量/出力 | 価格 | 発売時期(エマ編) | 発売時期(アリサ編) |
|---|---|---|---|---|---|
| ＢＸ090 | 50 | 8／0 | 600 | M60～ | M41～ |
| 6式背包 | 30 | 6／0 | 300 | なし | M24～ |
| ＢＸ056 | 30 | 6／0 | 300 | M23～ | なし |
| ラックザックL | 30 | 6／0 | 300 | M39～ | なし |
| ＢＸ002 | 10 | 4／0 | 140 | M8～ | M9～ |
| ＢＰＴ9ＭＡＸ | 30 | 0／90 | 800 | M60～ | M41～ |
| ＢＰＴ12Ｂ | 20 | 0／60 | 400 | M23～ | なし |
| ブラシッド | 20 | 0／60 | 400 | M39～ | なし |
| 7式力組装 | 20 | 0／60 | 400 | M45～ | なし |
| ＢＰＴ3Ａ | 10 | 0／30 | 200 | M8～ | M9～ |
| 5式力組装 | 10 | 0／30 | 200 | なし | M24～ |

### 【アイテム販売リスト】

| 名称 | 容量 | 価格 | 発売時期(エマ編) | 発売時期(アリサ編) |
|---|---|---|---|---|
| グレネード弾 | 2 | 100 | M8～ | M9～ |
| ミサイル弾 | 2 | 100 | M1～ | M1～ |
| リペア | 1 | 100 | ↓ | ↓ |
| リペアMax | 2 | 200 | ↓ | ↓ |
| リバースLow | 2 | 160 | ↓ | ↓ |
| リバースHigh | 3 | 300 | ↓ | ↓ |
| リバースMax | 4 | 400 | ↓ | ↓ |
| リカバー | 1 | 80 | ↓ | ↓ |
| リカバーMax | 2 | 140 | ↓ | ↓ |
| シールドリペア | 2 | 120 | M8～ | M9～ |
| シールドMax | 3 | 200 | ↓ | ↓ |

# COM COMPUTER

## スキルをうまく使う

COMにはスキルの連鎖率や発動率などを上昇させるものもある。ヴァンツァーやパイロットのタイプに合わせてベストなものを搭載しよう。

### 【ＣＯＭ販売リスト】

| 名称 | 容量 | 価格 | 機能 | 発売時期(エマ編) | 発売時期(アリサ編) |
|---|---|---|---|---|---|
| ＣＯＭ4 | 4 | 200 | 特殊機能なし | M12B/M13A～ | M9～ |
| ＣＯＭ5 | 5 | 400 | 特殊機能なし | M23～ | M18～ |
| ＣＯＭ6 | 6 | 600 | 特殊機能なし | M32～ | M24～ |
| ＣＯＭＣ754 | 6 | 1000 | 発動率 大↓、連鎖率 大↑ | ↓ | ↓ |
| ＣＯＭＢ554 | 6 | 1000 | 発動率 小↑、連鎖率 小↓ | ↓ | ↓ |
| ＣＯＭＣ654 | 6 | 1000 | 発動率 中↓、連鎖率 中↑ | M39～ | M28～ |
| ＣＯＭＢ603 | 6 | 1000 | 発動率 中↑、連鎖率 中↓ | ↓ | ↓ |
| ＣＯＭＣ554 | 6 | 1000 | 発動率 小↓、連鎖率 小↑ | M57～ | M37～ |
| ＣＯＭＢ652 | 6 | 1000 | 発動率 大↑、連鎖率 大↓ | ↓ | ↓ |
| ＣＯＭＧ10 | 6 | 1300 | 入手率↑ | ↓ | M41～ |

# 改造 IMPROVEMENT

## 愛機を長く使い続ける

耐久力を上げ、強敵との戦闘にも耐えられる機体にできる。さらに、属性防御や命中率などの戦闘で役立つ能力を加えていくことができるのだ。

### 【改造更新時期】

| HP改造 | 更新時期（エマ編） | 更新時期（アリサ編） |
|---|---|---|
| レベル1 | M8～ | M1～ |
| レベル2 | M12B/M13A～ | M18～ |
| レベル3 | M23～ | M24～ |
| レベル4 | M31～ | M34～ |
| レベル5 | M35～ | M41～ |
| レベル6 | M45～ | M45～ |
| レベル7 | M57～ | M50～ |

| 特殊改造 | 更新時期（エマ編） | 更新時期（アリサ編） |
|---|---|---|
| レベル 1 | M12B/M13B～ | M1～ |
| レベル 2 | M31～ | M24～ |
| レベル 3 | M45～ | M28～ |
| レベル 4 | M57～ | M50～ |

＊特殊改造：属性防御改造／命中改造／回避改造／Ｒ＆Ｂ改造

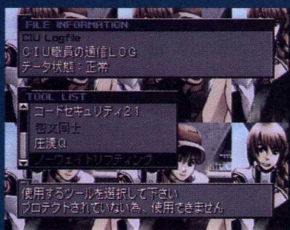
WORLD SYSTEM TACTICS NETWORK DATA

ネットワークを起動させると、デスクトップ画面が表示される。文書や画像ファイルはここで見られるのだ。

## ツール —Tool—

そのままでは読み取ることができないファイルにはフォーラムからダウンロードしたツールを使う。

### ツールの使い方

解読したいファイルを選び、解読に使用するツールを指定することでファイルの変換が行なわれる。

▲ファイルの状態によって、適合するツールの種類が違う。初期状態を確認しよう。

### 【ツールリスト】<エマ編>

| ツール名 | 機能 | 価格 | ダウンロードフォーラム |
|---|---|---|---|
| 千里眼 | 拡大解析 | 200 | NCS |
| ピカレスク | 画像分析 | 200 | サイナミックソフト |
| レストレックス | 文字修復 | 400 | パベール ソフトウェア部門 |
| コードセキュリティ21 | 暗号化 | 無料 | アーマードキンカクジ |
| 密文同志 | 暗号解析 | 無料 | アミイカ |
| 圧漢Q | 圧縮解凍 | 500 | 両虎ソフト |
| ノーウエイトリフティング | プロテクト解除 | 無料 | ロースパイト |

### 【ツールリスト】<アリサ編>

| ツール名 | 機能 | 価格 | ダウンロードフォーラム |
|---|---|---|---|
| ピカレスク | 拡大解析 | 無料 | アミイカ |
| 千里眼 | 画像分析 | 200 | NCS |
| レストレックス | 文字修復 | 400 | パベール ソフトウェア部門 |
| コードセキュリティ21 | 暗号化 | 無料 | ロースパイト |
| 密文同志 | 暗号解析 | 無料 | アーマードキンカクジ |
| 圧漢Q | 圧縮解凍 | 500 | 両虎ソフト |
| ノーウエイトリフティング | プロテクト解除 | 500 | サイナミックソフト |

## テキストファイル —Text File—

文書が記録されているファイル。機密に属するものが多いので、ほとんどがそのままでは読めない。

### 入手時の状態で閲覧できない場合の対処法

プロテクトされているものはノーウエイトリフティング、暗号は密文同志、文字化けしているものにはレストレックスを使用する。

### デスクトップTXTの主な特徴

世界で起きている出来事に関して、裏ではどんな対応がなされているかがわかる。また、パスワードのヒントが含まれていることも。

### 【デスクトップTXTリスト】<エマ編>

| 英語表記 | 内容 | 入手方法 | 入手条件 | 初期状態 |
|---|---|---|---|---|
| TwinTiger Hint | 両虎ソフトサーバーパスワードのヒント | メール ウェン（1） | — | — |
| P.S.I.A Report | パスワードの見つけ方 | アーマードキンカクジ | 課金：100 | プロテクト |
| SpenderDiary | ウェン・シャンザイのスペンダー日記 | アミイカ | 課金：200 | 暗号化 |
| CIU Logfile | CIU職員の通信LOG | ロースパイト | 課金：300 | 文字化け |
| CIU Logfile | CIU職員の通信LOG（レストレックス使用後） | CIU職員の通信LOGの文字修復 | — | — |
| MIDAS Controller | ミダス制御に関するプログラム | イントレピッドスチュピッド | パスワード | 圧縮 |

### 【デスクトップTXTリスト】<アリサ編>

| 英語表記 | 内容 | 入手方法 | 入手条件 | 初期状態 |
|---|---|---|---|---|
| Report：SELOV | セロフ・ウォーレンに関する報告書 | メール マイク・デービス（1） | — | 暗号化 |
| Report：IVAN | イヴァン・ラーザレフに関する報告書 | メール パク・キドン（1） | — | 暗号化 |
| Report：ANTHONY | アンソニー・パーキンスに関する報告書 | メール パク・キドン（2） | — | 暗号化 |
| TRIAL Report | スキャナーズ試用レポート | アーマードキンカクジ | 課金：150 | — |
| SpenderDiary | ウェン・シャンザイのスペンダー日記 | アミイカ | 課金：200 | 暗号化 |
| CIU Logfile | CIU職員の通信LOG | メール 神宮寺静（4） | — | — |
| CIU Logfile | CIU職員の通信LOG（レストレックス使用後） | CIU職員の通信LOGの文字修復 | — | — |
| CIU OrderFile | CIUの指令書 | ロースパイト | 課金：200 | プロテクト |

## グラフィックファイル —Graphic File—

写真や図表など、画像の情報が収められているファイル。見るだけでなく、拡大や分析もできる。

### 入手時の状態で閲覧できない場合の対処法

圧縮されているファイルが１つあるだけ。他には、入手する際にパスワードを要求されるものがいくつか存在する程度でしかない。

### デスクトップGRAの主な特徴

閲覧にはほぼ問題ない。ファイルによっては入手後にツールを使って拡大したり、分析したりできる。詳しくは下表を参照。

### 【デスクトップGRAリスト】＜エマ編＞

| 英語表記 | 内容 | 入手方法 | 入手条件 | 初期状態 |
|---|---|---|---|---|
| WU PHOTO | ウーのお見合い写真 | メール ウー（2） | — | — |
| WU PHOTO | ウーのお見合い写真（千里眼使用後） | ウーのお見合い写真に拡大解析 | — | — |
| DNA Analysis | ＤＮＡ構造の分析 | メール シビル（6） | — | — |
| DNA Analysis | ＤＮＡ構造の分析（千里眼使用後） | ＤＮＡ構造の分析に拡大解析 | — | — |
| NINJA PHOTO | ニンジャ写真 | メール スーザン（3） | — | — |
| NINJA PHOTO | ニンジャ写真（千里眼使用後） | ニンジャ写真に拡大解析 | — | — |
| Funny Father | お父さんの絵 | メール スーザン（2） | — | — |
| Legend Photo | ユエの伝説写真 | メール ユエ（2） | — | — |
| ESASIA : GNP Map | 東南アジアのＧＮＰ比較 | ロースパイト | — | 圧縮 |
| Three Rivers | スリーリバース作戦図 | 東南アジアのＧＮＰ比較に画像分析 | — | — |
| Ivan PHOTO | イヴァンの残した写真 | アミイカ | — | — |
| Ivan PHOTO | イヴァンの残した写真（千里眼使用後） | イヴァンの残した写真に拡大解析 | — | — |
| Ivan PHOTO | イヴァンの残した写真（ピカレスク使用後） | イヴァンの残した写真に画像分析 | — | — |
| NCS Document | ＮＣＳからの抗議文書 | アーマードキンカクジ | — | — |
| JDF Tree | 日防軍組織図 | 日防軍 | パスワード | — |
| JDF Tree | 日防軍組織図（ピカレスク使用後） | 日防軍組織図に画像分析 | — | — |
| OKINAWA Ocean City | 沖縄海洋都市構造図 | 海洋都市事業団 インフォメーション | パスワード | — |
| NAGOYA T.S.C | 名古屋地下総合下水施設構造図 | 国土交通省 | パスワード | — |

### 【デスクトップGRAリスト】＜アリサ編＞

| 英語表記 | 内容 | 入手方法 | 入手条件 | 初期状態 |
|---|---|---|---|---|
| WU PHOTO | ウーのお見合い写真 | メール ピトエフ（3） | — | — |
| WU PHOTO | ウーのお見合い写真（ピカレスク使用後） | ウーのお見合い写真に拡大解析 | — | — |
| DNA Analysis | ＤＮＡ構造の分析 | アミイカ | — | — |
| DNA Analysis | ＤＮＡ構造の分析（ピカレスク使用後） | ＤＮＡ構造の分析に拡大解析 | — | — |
| Miho PHOTO | 美穂の写真 | メール さくら小２年３組 | — | — |
| Miho PHOTO | 美穂の写真（千里眼使用後） | 美穂の写真に画像分析 | — | — |
| MoneyMaker Hint | マネーメイカーのヒント | メール マネーメイカー | — | — |
| NCS Document | ＮＣＳからの抗議文書 | アーマードキンカクジ | — | — |
| JDF Tree | 日防軍組織図 | 日防軍 | パスワード | — |
| JDF Tree | 日防軍組織図（千里眼使用後） | 日防軍組織図に画像分析 | — | — |
| OKINAWA Ocean City | 沖縄海洋都市構造図 | 海洋都市事業団 インフォメーション | パスワード | — |
| NAGOYA T.S.C | 名古屋地下総合下水施設構造図 | 国土交通省 | パスワード | — |
| Simulator | シミュレータ用画像 | ロースパイト | — | — |
| Simulator | シミュレータ用画像（千里眼使用後） | シミュレータ用画像に画像分析 | — | — |

# 特殊背景画像 —Graphics—

デスクトップ画面の背景にすることができる画像のファイル。好みの背景でフォーラムを見られる。

## 入手方法と入手時期

フォーラムを閲覧していくだけで手に入るもの、メールに添付されているファイルに入っているものなどがある。日本を脱出してしまうと手に入らなくなるものがあるので注意。

## デスクトップの模様替え

メインメニューで『Change Desktop』を選び、表示される入手ずみの背景から決定。画面をスクロールさせるかどうかも選べる。

▶心和むというより、戦いが空しくなるかわいらしい背景画像。

◀リアルなヴァンツァーのCGで、気分を盛り上げることもできる。

## 【特殊背景画像リスト】＜エマ編＞

| 英語表記 | 内容 | 入手方法 | 入手時期 |
|---|---|---|---|
| Hodaka | 水城舟穂高 お宝フォト | 帝北大学 | 上海編突入以降 |
| Poster | 交通安全ポスター | 日本警察→今後の予定 | 日本脱出まで |
| Game | Xday in London | サイナミックソフト | なし |
| Marcus | マーカスの似顔絵 | メール スーザン（2） | なし |
| ZenithRev | ゼニスレヴの3DCG | ロースパイト | なし |
| DregM2C | ドレーグM2Cの3DCG | イントレピッドスチュピッド | なし |
| MerredinM1 | メレディンM1の3DCG | イントレピッドスチュピッド | 日本2編以降 |
| UMA | 珍獣ボルヴァディンガー | 外務省 外交近状 | 日本脱出まで |
| Hodaka2 | 水城舟穂高 お宝フォト2 | メール 水城舟穂高（1） | なし |
| Legend | ユエの伝説 | メール ユエ（2） | なし |

## 【特殊背景画像リスト】＜アリサ編＞

| 英語表記 | 内容 | 入手方法 | 入手時期 |
|---|---|---|---|
| Hodaka | 水城舟穂高 お宝フォト | 帝北大学 | 上海編突入以降 |
| Allisa | アリサ お宝フォト | 帝北大学 | 上海突入以降 |
| Poster | 交通安全ポスター | 日本警察→今後の予定 | 日本脱出まで |
| VirusBomb | ウィルスボム | メール マネーメイカー（1） | なし |
| Game | Xday in London | サイナミックソフト | なし |
| ZenithRev | ゼニスレヴの3DCG | ロースパイト | なし |
| DregM2C | ドレーグM2Cの3DCG | イントレピッドスチュピッド | なし |
| MerredinM1 | メレディンM1の3DCG | イントレピッドスチュピッド | 日本2編以降 |
| UMA | 珍獣ボルヴァディンガー | 外務省 外交近状 | 日本脱出まで |
| PoliceDog | ルーピーくん | メール さくら小2年3組（1） | なし |
| Hodaka2 | 水城舟穂高 お宝フォト2 | メール 水城舟穂高（1） | なし |

# シミュレーター
—Simulator—

マップ攻略とは別に、経験を積むための模擬戦闘ができる。スキルや経験値、さらに報酬を得ることができるのだ。



### シミュレーターレベルとマップデータ

マップデータを入手することで、新たな場所で訓練ができるようになる。シミュレーターレベルによって難易度が変わり、敵の数や種類、味方の配置場所などに影響を及ぼす。

### シミュレーター用データの入手方法について

試験場以外のマップは、ゲームを進めて出会う相手と会話することで入手。『テスト』より上のシミュレーターレベルと福島建設現場のマップはフォーラムで手に入る。

### 【シミュレーターレベルの難易度】

| シミュレーターレベル | 難易度 |
|---|---|
| テスト | 易しい |
| 訓練 | 普通 |
| 実戦 | 難しい |

### 【バトルシミュレーター用データ】<エマ編>

| データ名 | 内容 | 入手場所 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 訓練モード | シミュレーターレベル | イグチフォーラム→事業内容 | 500 |
| 実戦モード | シミュレーターレベル | パペールフォーラム→ソフトウェア部門 | 600 |
| タール基地爆薬庫前 | マップデータ | M20 UBN空母作戦室 オペレータと会話 | なし |
| 台北市郊外 | マップデータ | M30 華蓮団司令室でホアンと会話 | なし |
| 海上油田プラント | マップデータ | M45 武漢補給基地でジュウンと会話 | なし |
| 南京政府 | マップデータ | M61 熊本基地作戦室で滝口と会話 | なし |
| 福島建設現場 | マップデータ | 国土交通省フォーラム→今年度重点事業紹介→群山 | 無料 |

### 【バトルシミュレーター用データ】<アリサ編>

| データ名 | 内容 | 入手場所 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 訓練モード | シミュレーターレベル | イグチフォーラム→事業内容 | 500 |
| 実戦モード | シミュレーターレベル | パペールフォーラム→ソフトウェア部門 | 600 |
| タール基地爆薬庫前 | マップデータ | M24 台北市酒場でクレイ大使と会話 | なし |
| 台北市郊外 | マップデータ | M28 万安補給基地でコウと会話 | なし |
| 海上油田プラント | マップデータ | M39 上海海軍基地でオペレータと会話 | なし |
| 南京政府 | マップデータ | M41 呉海軍基地士官室で滝口と会話 | なし |
| 福島建設現場 | マップデータ | 国土交通省フォーラム→今年度重点事業紹介→群山 | 無料 |

## Simulator 解析

### 目的に合わせてマップを使い分ける

シミュレーター用のマップは全6種類。下に表示されるマップほど敵が強い。強い敵ほど多くの熟練度を得られるので、熟練度を上げたい場合は福島建設現場が良い。報酬は機体の強さではなく撃破数で決まるので、報酬目当ての場合は日防軍テスト施設が良いだろう。

### 実戦モード比較データ

| | 日防軍テスト施設 | 台北市郊外 | 福島建設現場 |
|---|---|---|---|
| 敵戦闘力 | キャセルM2 | 天動3型 | 冷河1型 |
| Body | 464 | 607 | 1647 |
| Arm | 292 | 438 | 846 |
| Leg | 384 | 533 | 1363 |
| 熟練 | A☆ | C☆☆☆ | E |
| 武器 | ナ.91X1 | パ.90X1 | ナ.156X1 |
| 平均報酬 | 500 | 1000 | 1000 |

# 最強ヴァンツァー法春入手法

## 他を寄せつけない強さを誇る

◀ＨＰ、属性防御、命中率、回避率など、あらゆる能力が他のヴァンツァーを圧倒。

## 能力・スキル共に最強 必ず手に入れよう

ＯＣＵ日本のイグチ社が作成した、次世代日防軍ヴァンツァー。それが、112式法春である。性能面では、これまでのヴァンツァーを遥かに上回る。ただし、シナリオ中で１体しか手に入れることが出来ないのがネックだ。

## 覚えるスキルも非常に強力

▶Bodyブレイクは一撃で敵を撃破。これがないとプラチナが取れない面もある。

## 法春入手手順

### 法春出現ステージ

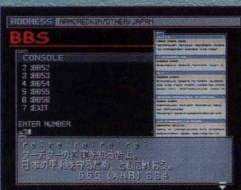
| エマ編 | 多良岳測候所 | M58 |
|---|---|---|
| アリサ編 | 群山高層都市 | M46 |

※上の番号の代わりに123A56BCにかけると、なんとメタンヴァンツァーのオンラインショップにつながるのだ。

## A ネットワークから入手

### ①アーマードキンカクジのBBS３を読む

法春出現ステージ終了後、アーマードキンカクジのＢＢＳ３が更新される。下記の電話番号が記述されている。

▶必須条件ではないので、直接（２）へ行ってもいい。

### ②ロースパイトのダウンロードコーナーで電話をかける

ロースパイト（P.210）で下記の電話番号を入力。五木という人物に電話がつながる。会話イベント終了後、法春と強粒子砲を入手。

▲アリサ編の森林公園で助けた五木の弟が、イグチ社から強奪したのだ。

**電話番号**
**555(XKR)224**

## B 戦闘ステージで投降

上記の法春出現ステージの時点で、プラチナが35個以上の場合、戦闘時に法春が敵として出現。戦闘で投降させるか、パイロットを倒せば法春及び強粒子砲を入手できる。破壊してしまっても、右記の手順で入手可能だ。

◀すでに改造されているので、資金を費やさなくても良いという利点があるのだ。

# Data



ヴァンツァーに関わる知識。それは戦いを勝ち抜く知識に他ならない。全ヴァンツァーデータを掲載するに留まらず、部位別のパーツ性能を対比。より良いパーツを見つけ出すための指針も併記している。パーツを選ぶときの参考にして欲しい。

# タイプ別 全ヴァンツァーデータリスト

全ヴァンツァー能力を、部位別とタイプ別で区分した。部位別ではおススメパーツベスト3を、タイプ別では全データを収録している。

## ページの見方

### ●部位別パーツ能力対比表の見方

1. ヴァンツァーのパーツの部位
2. 各パーツをレベル7まで改造した場合の最大HP
3. 各部位での重要な性能
   ボディ＝出力
   アーム＝命中率
   レッグ＝回避率
4. 各タイプ別にヴァンツァーを色で分類
   ファイター＝●（赤）
   アタッカー＝●（青）
   ガンナー　＝●（緑）
5. 各部位別おススメパーツベスト3
   各パーツをレベル7まで改造した場合の能力値を、グラフで表している。また、高性能のものはおススメパーツベスト3としてピックアップ。ただし、全性能が突出している112式法春は別格とし、ベスト3には含めていない。

### ●タイプ別ヴァンツァーデータの見方

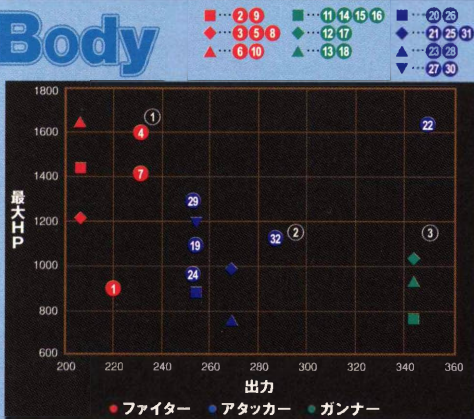
| Body | | Type | Lv0 | Lv1 | Lv2 | Lv3 | Lv4 | Lv5 | Lv6 | Lv7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | HP | A | 464 | 556 | 696 | 835 | 974 | 1187 | 1345 | 1647 |
| | | B | 452 | 542 | 678 | 813 | 949 | 1157 | 1310 | 1604 |
| | | C | 464 | 547 | 644 | 760 | 895 | 1053 | 1238 | 1461 |
| | | D | 452 | 533 | 628 | 741 | 872 | 1026 | 1206 | 1423 |
| | | F | 464 | 528 | 607 | 696 | 798 | 918 | 1053 | 1211 |
| | | N | 340 | 387 | 445 | 510 | 584 | 673 | 771 | 887 |
| | 属性防御 | A | 0 | 15 | 30 | 45 | 60 | | | |
| | | B | 0 | 10 | 20 | 30 | 40 | | | |
| | | C | 0 | 5 | 10 | 15 | 20 | | | |
| **Arm** | | **Type** | **Lv0** | **Lv1** | **Lv2** | **Lv3** | **Lv4** | **Lv5** | **Lv6** | **Lv7** |
| | HP | A | 292 | 350 | 438 | 525 | 613 | 747 | 846 | 1036 |
| | | B | 292 | 344 | 405 | 478 | 563 | 662 | 779 | 919 |
| | | C | 284 | 335 | 394 | 465 | 548 | 644 | 758 | 894 |
| | | E | 292 | 332 | 382 | 438 | 502 | 578 | 662 | 762 |
| | | H | 212 | 250 | 294 | 347 | 409 | 481 | 566 | 667 |
| | 命中率 | H | 7 | 12 | 22 | 40 | 73 | | | |
| | | K | 5 | 9 | 16 | 29 | 52 | | | |
| | | L | 5 | 8 | 13 | 22 | 37 | | | |
| | | M | 5 | 7 | 11 | 16 | 25 | | | |
| **Leg** | | **Type** | **Lv0** | **Lv1** | **Lv2** | **Lv3** | **Lv4** | **Lv5** | **Lv6** | **Lv7** |
| | HP | A | 384 | 460 | 576 | 691 | 806 | 983 | 1113 | 1363 |
| | | B | 384 | 453 | 533 | 629 | 741 | 871 | 1025 | 1209 |
| | | C | 372 | 438 | 517 | 610 | 717 | 844 | 993 | 1171 |
| | | E | 384 | 437 | 503 | 576 | 660 | 760 | 871 | 1002 |
| | | L | 280 | 319 | 366 | 420 | 481 | 554 | 635 | 730 |
| | 回避率 | A | 0 | 8 | 19 | 32 | 47 | | | |
| | | B | 0 | 6 | 14 | 24 | 35 | | | |
| | | C | 0 | 4 | 10 | 16 | 24 | | | |
| | R&B | B | 0・2 | 2・4 | 3・5 | 3・7 | 4・7 | | | |
| | | C | 0・2 | 2・4 | 3・4 | 3・6 | 4・7 | | | |
| | | D | 0・2 | 0・4 | 2・4 | 3・6 | 3・7 | | | |
| | | E | 0・2 | 2・2 | 3・4 | 4・5 | 5・6 | | | |
| | | G | 0・0 | 0・0 | 0・0 | 0・0 | 0・0 | | | |

**6 ラオペフィーア** K

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1647 A | 39 | 206 | 60% A | タックルⅢ |
| Arm | 762 E | 15 | 5% | 25% M | シールドAtkⅡ |
| Leg | 1363 A | 59 | 6 | 24% C | アンチDMG40 |
| | | | 2脚 | 5・6 E | |

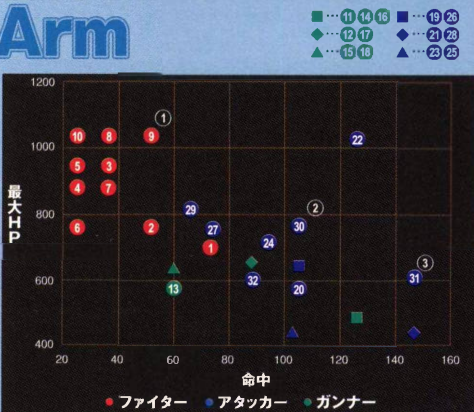
1. ヴァンツァーのパーツの部位
2. 改造レベル（Lv0は未改造）
3. Type
   改造時の上昇数値が高い順にA、B、C…とタイプ分けしたもの（法春のみSで表す）
4. 改造時のHP値
5. 改造時の属性防御（%）
6. 改造時の命中率（%）
7. 改造時の回避率（%）
8. 改造時のローラーダッシュとバーニアの値
9. 『部位別パーツ能力対比表』内のナンバー
10. ヴァンツァー名称
11. ヴァンツァーパーツグラフィック
12. HPの最大改造値とタイプ
13. パーツ重量
14. 性能
    改造しても変わらない、元から備わっている能力値（アームのみ命中率が変化）
    ボディ＝出力　アーム＝命中率
    レッグ＝移動力、脚質
15. 最大改造値とタイプ
    レベル7まで改造した場合の数値とタイプ
    ボディ＝属性防御　アーム＝命中率
    レッグ＝回避率、R&B
16. パーツに付属しているスキル
17. ヴァンツァー製造メーカー（P.243参照）

# 部位別パーツ能力対比表

ヴァンツァーを改造した時の能力差が一目でわかる。パーツ選びの参考にしてほしい。

### 出力重視ならウィスクか明天1型 HP重視ならゼニスレヴ

出力を重視するなら、法春に次ぐ高出力を誇る、ウィスクと明天１型がおススメ。最前線で暴れ回るファイターには、高いHPを持つゼニスレヴ。鉄騎４型は、出力、HPともにバランスの取れたタイプ。

**おススメパーツベスト３**

1. ウィスク、明天1型
2. ゼニスレヴ
3. 鉄騎4型

### シールドを使うArmには武徳3型 攻撃用のArmには上帝1型でいく

シールドを装備するアームにはＨＰの高い武徳３型を使おう。武器を装備するアームには命中率の高い上帝１型がいいが、重量と低いＨＰがネック。平均的に能力が高い瞬王１型を使うのもいい。

**おススメパーツベスト３**

1. 武徳3型
2. 上帝1型
3. 瞬王1型

### 総合能力で勝る冷河１型か 序盤で手に入るキャセルM2か

ファイター、ガンナーの区別なく、レッグは移動力６がベター。その中でもＨＰと回避率が高いレッグをチョイスしたい。最もおススメなのが冷河１型。序盤で手に入るという点ではキャセルM２も有力。

**おススメパーツベスト３**

1. 冷河1型
2. ゼニスレヴ
3. キャセルM2

# タイプ別ヴァンツァーデータ

| | | Type | Lv0 | Lv1 | Lv2 | Lv3 | Lv4 | Lv5 | Lv6 | Lv7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Body | HP | A | 464 | 556 | 696 | 835 | 974 | 1187 | 1345 | 1647 |
| | | B | 452 | 542 | 678 | 813 | 949 | 1157 | 1310 | 1604 |
| | | C | 464 | 547 | 644 | 760 | 895 | 1053 | 1238 | 1461 |
| | | D | 452 | 533 | 628 | 741 | 872 | 1026 | 1206 | 1423 |
| | | F | 464 | 528 | 607 | 696 | 798 | 918 | 1053 | 1211 |
| | | N | 340 | 387 | 445 | 510 | 584 | 673 | 771 | 887 |
| | 属性防御 | A | 0 | 15 | 30 | 45 | 60 | | | |
| | | B | 0 | 10 | 20 | 30 | 40 | | | |
| | | C | 0 | 5 | 10 | 15 | 20 | | | |
| Arm | | Type | Lv0 | Lv1 | Lv2 | Lv3 | Lv4 | Lv5 | Lv6 | Lv7 |
| | HP | A | 292 | 350 | 438 | 525 | 613 | 747 | 846 | 1036 |
| | | B | 292 | 344 | 405 | 478 | 563 | 662 | 779 | 919 |
| | | C | 284 | 335 | 394 | 465 | 548 | 644 | 758 | 894 |
| | | E | 292 | 332 | 382 | 438 | 502 | 578 | 662 | 762 |
| | | H | 212 | 250 | 294 | 347 | 409 | 481 | 566 | 667 |
| | 命中率 | H | 7 | 12 | 22 | 40 | 73 | | | |
| | | K | 5 | 9 | 16 | 29 | 52 | | | |
| | | L | 5 | 8 | 13 | 22 | 37 | | | |
| | | M | 5 | 7 | 11 | 16 | 25 | | | |
| Leg | | Type | Lv0 | Lv1 | Lv2 | Lv3 | Lv4 | Lv5 | Lv6 | Lv7 |
| | HP | A | 384 | 460 | 576 | 691 | 806 | 983 | 1113 | 1363 |
| | | B | 384 | 453 | 533 | 629 | 741 | 871 | 1025 | 1209 |
| | | C | 372 | 438 | 517 | 610 | 717 | 844 | 993 | 1171 |
| | | E | 384 | 437 | 503 | 576 | 660 | 760 | 871 | 1002 |
| | | L | 280 | 319 | 366 | 420 | 481 | 554 | 635 | 730 |
| | 回避率 | A | 0 | 8 | 19 | 32 | 47 | | | |
| | | B | 0 | 6 | 14 | 24 | 35 | | | |
| | | C | 0 | 4 | 10 | 16 | 24 | | | |
| | R&B | B | 0・2 | 2・4 | 3・5 | 3・7 | 4・7 | | | |
| | | C | 0・2 | 2・4 | 3・4 | 3・6 | 4・7 | | | |
| | | D | 0・2 | 0・4 | 2・4 | 3・6 | 3・7 | | | |
| | | E | 0・2 | 2・2 | 3・4 | 4・5 | 5・6 | | | |
| | | G | 0・0 | 0・0 | 0・0 | 0・0 | 0・0 | | | |

## 豊富なHPと一撃の破壊力を活かす

格闘武器向けのパーツは、HPが高めに設定されている。打たれ強さを武器に相手の懐に飛び込み、強烈な一撃を叩き込むのが最大の魅力。属性防御力の高いボディで固めておけば、近接戦の強さをさらに発揮する。

### 1 108式　強警　B

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 887 N | 40 | 220 | 40% B | 格闘力UP I |
| Arm | 667 H | 25 | 7% | 73% H | ALLorNO |
| Leg | 730 L | 45 | 4 | 35% B | DMGFix100 |
| | | | 2脚 | 3・7 D | |

### 2 キャセルM2　D

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1461 C | 39 | 206 | 40% B | 格闘力UP II |
| Arm | 762 E | 15 | 5% | 52% K | スタンパンチ |
| Leg | 1002 E | 59 | 6 | 47% A | AP3割Cut |
| | | | 2脚 | 4・7 C | |

### 3 グラップルM1　M

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1211 F | 39 | 206 | 20% C | 格闘力UP III |
| Arm | 919 B | 15 | 5% | 37% L | ダブルパンチ I |
| Leg | 1002 E | 59 | 6 | 47% A | 熟練2↑ |
| | | | 2脚 | 5・6 E | |

### 4 ゼニスレヴ　E

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1604 B | 42 | 231 | 20% C | タックル I |
| Arm | 894 C | 20 | 5% | 25% M | ダブルアサルト |
| Leg | 1171 C | 55 | 5 | 47% A | 絶対先攻 I |
| | | | 2脚 | 4・7 C | |

### 5 ゼロス　E

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1211 F | 39 | 206 | 40% B | 敵回避1↓ |
| Arm | 919 B | 15 | 5% | 25% M | シールドAtk I |
| Leg | 1209 B | 59 | 6 | 24% C | 絶対先攻 II |
| | | | 2脚 | 3・7 D | |

### 6 ラオペフィーア　K

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1647 A | 39 | 206 | 60% A | タックル III |
| Arm | 762 E | 15 | 5% | 25% M | シールドAtk II |
| Leg | 1363 A | 59 | 6 | 24% C | アンチDMG40 |
| | | | 2脚 | 5・6 E | |

### 7 奇兵0型　I

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1423 D | 42 | 231 | 60% A | リベンジ II |
| Arm | 894 C | 20 | 5% | 37% L | Fallパンチ |
| Leg | 1171 C | 55 | 5 | 24% C | DMGFix200 |
| | | | 2脚 | 5・6 E | |

### 8 天動3型　I

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1211 F | 39 | 206 | 40% B | タックル II |
| Arm | 1036 A | 15 | 5% | 37% L | イジェクトパンチ |
| Leg | 1209 B | 59 | 6 | 24% C | アンチDMG20 |
| | | | 2脚 | 5・6 E | |

### 9 武徳3型　J

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1461 C | 39 | 206 | 60% A | 敵命中2↓ |
| Arm | 1036 A | 15 | 5% | 52% K | ダブルパンチ II |
| Leg | 1002 E | 59 | 6 | 24% C | 敵熟練3↓ |
| | | | ホバー | 0・0 G | |

### 10 冷河1型　I

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1647 A | 39 | 206 | 20% C | 絶対先攻 III |
| Arm | 1036 A | 15 | 5% | 25% M | シールドAtk III |
| Leg | 1363 A | 59 | 6 | 47% A | 包囲格闘 |
| | | | 2脚 | 4・7 B | |

**高い出力を活かして重い武器を装備**

ガンナー用の肩武器は他の武器に比べ重量があるため、セットアップは必然的に出力重視となる。だが、幸いレッグは軽いものが揃うので、バックパックはアイテムタイプを選び、補充用の弾を入れておこう。

| Body | | Type | Lv0 | Lv1 | Lv2 | Lv3 | Lv4 | Lv5 | Lv6 | Lv7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | HP | J | 292 | 350 | 438 | 525 | 613 | 747 | 846 | 1036 |
| | | M | 292 | 344 | 405 | 478 | 563 | 662 | 779 | 919 |
| | | O | 292 | 332 | 382 | 438 | 502 | 578 | 662 | 762 |
| | 属性防御 | A | 0 | 15 | 30 | 45 | 60 | | | |
| | | B | 0 | 10 | 20 | 30 | 40 | | | |
| | | C | 0 | 5 | 10 | 15 | 20 | | | |
| **Arm** | | **Type** | **Lv0** | **Lv1** | **Lv2** | **Lv3** | **Lv4** | **Lv5** | **Lv6** | **Lv7** |
| | HP | I | 184 | 220 | 276 | 331 | 386 | 471 | 533 | 653 |
| | | L | 184 | 217 | 255 | 301 | 355 | 417 | 491 | 579 |
| | | N | 184 | 209 | 241 | 276 | 316 | 364 | 417 | 480 |
| | 命中率 | B | 12 | 21 | 38 | 69 | 126 | | | |
| | | F | 12 | 19 | 32 | 53 | 88 | | | |
| | | J | 12 | 18 | 27 | 40 | 60 | | | |
| **Leg** | | **Type** | **Lv0** | **Lv1** | **Lv2** | **Lv3** | **Lv4** | **Lv5** | **Lv6** | **Lv7** |
| | HP | H | 240 | 288 | 360 | 432 | 504 | 614 | 696 | 852 |
| | | K | 240 | 283 | 333 | 393 | 463 | 544 | 640 | 756 |
| | | N | 240 | 273 | 314 | 360 | 412 | 475 | 544 | 626 |
| | 回避率 | A | 0 | 8 | 19 | 32 | 47 | | | |
| | | B | 0 | 6 | 14 | 24 | 35 | | | |
| | | C | 0 | 4 | 10 | 16 | 24 | | | |
| | R&B | A | 0・2 | 2・4 | 3・5 | 4・7 | 5・7 | | | |
| | | C | 0・2 | 2・4 | 3・4 | 3・6 | 4・7 | | | |
| | | E | 0・2 | 0・2 | 2・4 | 3・5 | 3・6 | | | |

### 11 109式　炎陽　A

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 762 O | 60 | 344 | 20% C | オートマシンI |
| Arm | 480 N | 45 | 12% | 126% B | Legブレイク |
| Leg | 756 K | 18 | 2 | 47% A | アンチブレイク |
| | | | 2脚 | 5・7 A | |

### 12 ウィスク　L

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1036 J | 60 | 344 | 40% B | 敵属防無効 |
| Arm | 653 I | 45 | 12% | 88% F | ミサイル乱撃 |
| Leg | 852 H | 18 | 2 | 24% C | 回避2↑ |
| | | | 2脚 | 3・6 E | |

### 13 ジーニ　E

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 919 M | 60 | 344 | 20% C | 属防1↑ |
| Arm | 579 L | 45 | 12% | 60% J | 人間DMGIII |
| Leg | 852 H | 18 | 2 | 47% A | デッドマシン |
| | | | 2脚 | 4・7 C | |

### 14 ドレーグM2C　M

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 762 O | 60 | 344 | 60% A | チャフ |
| Arm | 480 N | 45 | 12% | 126% B | 人間DMGI |
| Leg | 626 N | 18 | 2 | 24% C | 経験値2倍 |
| | | | 2脚 | 4・7 C | |

### 15 フォーラM12A　D

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 762 O | 60 | 344 | 40% B | 緊急避難 |
| Arm | 653 I | 45 | 12% | 60% J | Armブレイク |
| Leg | 852 H | 18 | 2 | 24% C | エスケープ |
| | | | 2脚 | 4・7 C | |

### 16 メレディンM1　D

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 762 O | 60 | 344 | 60% A | 敵属防1↓ |
| Arm | 480 N | 45 | 12% | 126% B | パニックショット |
| Leg | 626 N | 18 | 2 | 35% B | 熟練1↑ |
| | | | 2脚 | 3・6 E | |

### 17 明天1型　I

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1036 J | 60 | 344 | 40% B | 属防MAX |
| Arm | 653 I | 45 | 12% | 88% F | ランダムブレイク |
| Leg | 852 H | 18 | 2 | 24% C | アンチスキル |
| | | | 2脚 | 5・6 E | |

### 18 来迎1型　J

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 919 M | 60 | 344 | 20% C | 属防2↑ |
| Arm | 653 I | 45 | 12% | 60% J | 人間DMGII |
| Leg | 852 H | 18 | 2 | 35% B | 熟練3↑ |
| | | | 2脚 | 5・6 E | |

# タイプ3 アタッカー Attacker

### 命中率の高いアームで破壊力増強

ＨＰや出力は、ファイターとガンナーの中間に位置する。全体的な性能としては、命中率と回避率が高めだ。連射武器は、全弾命中すればダメージが圧倒的に大きいので、命中率の高いアームを装備しておくといいだろう。

| Body | | Type | Lv0 | Lv1 | Lv2 | Lv3 | Lv4 | Lv5 | Lv6 | Lv7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | HP | S | 470 | 564 | 705 | 864 | 987 | 1203 | 1363 | 1668 |
| | | E | 364 | 436 | 546 | 655 | 764 | 931 | 1055 | 1292 |
| | | G | 340 | 408 | 510 | 612 | 714 | 870 | 986 | 1207 |
| | | H | 312 | 374 | 468 | 561 | 655 | 798 | 904 | 1107 |
| | | I | 340 | 401 | 472 | 557 | 656 | 771 | 907 | 1071 |
| | | K | 276 | 331 | 414 | 496 | 579 | 706 | 800 | 979 |
| | | L | 364 | 414 | 476 | 546 | 626 | 720 | 826 | 950 |
| | | N | 340 | 387 | 445 | 510 | 584 | 673 | 771 | 887 |
| | | P | 276 | 314 | 361 | 414 | 474 | 546 | 626 | 720 |
| | 属性防御 | A | 0 | 15 | 30 | 45 | 60 | | | |
| | | B | 0 | 10 | 20 | 30 | 40 | | | |
| | | C | 0 | 5 | 10 | 15 | 20 | | | |

| Arm | | Type | Lv0 | Lv1 | Lv2 | Lv3 | Lv4 | Lv5 | Lv6 | Lv7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | HP | S | 300 | 360 | 450 | 540 | 630 | 768 | 870 | 1065 |
| | | D | 228 | 273 | 342 | 410 | 478 | 583 | 661 | 809 |
| | | F | 212 | 254 | 318 | 381 | 445 | 542 | 614 | 752 |
| | | G | 228 | 269 | 316 | 373 | 440 | 517 | 608 | 718 |
| | | H | 212 | 250 | 294 | 347 | 409 | 481 | 566 | 667 |
| | | J | 196 | 231 | 272 | 321 | 378 | 444 | 523 | 617 |
| | | K | 172 | 206 | 258 | 309 | 361 | 440 | 498 | 610 |
| | | M | 212 | 241 | 277 | 318 | 364 | 419 | 481 | 553 |
| | | O | 172 | 196 | 225 | 258 | 295 | 340 | 390 | 448 |
| | 命中率 | A | 14 | 25 | 45 | 81 | 147 | | | |
| | | B | 12 | 21 | 38 | 69 | 126 | | | |
| | | C | 10 | 18 | 32 | 58 | 105 | | | |
| | | D | 14 | 23 | 38 | 62 | 103 | | | |
| | | E | 9 | 16 | 29 | 52 | 94 | | | |
| | | F | 12 | 19 | 32 | 53 | 88 | | | |
| | | G | 10 | 16 | 27 | 44 | 74 | | | |
| | | I | 9 | 14 | 24 | 40 | 66 | | | |

## 19 107式　強盾 B

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1071 I | 42 | 254 | 40% B | ズームⅠ |
| Arm | 667H | 36 | 10% | 105% C | 弾数UPⅠ |
| Leg | 730 L | 43 | 3 | 47% A | 堅守後攻Ⅰ |
| | | | 2脚 | 4・7 C | |

## 20 110式　陣陽 A

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 887 N | 42 | 254 | 20% C | リベンジⅠ |
| Arm | 553 M | 36 | 10% | 105% C | 弾数UPⅡ |
| Leg | 730 L | 43 | 3 | 47% A | HIt&Away |
| | | | 2脚 | 3・7 D | |

## 21 111式　春陽 A

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 979 K | 38 | 269 | 20% C | DMGFix400 |
| Arm | 448 O | 51 | 14% | 147% A | リベンジセイム |
| Leg | 718 M | 38 | 3 | 47% A | AP6割Cut |
| | | | 2脚 | 4・7 C | |

## 22 112式　法春 B

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1668 S | 37 | 350 | 60% A | リベンジBody |
| Arm | 1065 S | 25 | 12% | 126% B | Bodyブレイク |
| Leg | 1420 S | 35 | 5 | 59% S | APコスト0 |
| | | | 2脚 | 5・7 A | |

## 23 PAW1パーレイ G

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 720 P | 38 | 269 | 40% B | 敵命中1↓ |
| Arm | 448 O | 51 | 14% | 103% D | Fallショット |
| Leg | 718 M | 38 | 3 | 35% B | 回避1↑ |
| | | | 2脚 | 3・7 D | |

## 24 PAW2プロウブ G

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 950 L | 44 | 253 | 60% A | オートマシンⅡ |
| Arm | 718 G | 33 | 9% | 94% E | ダブルショットⅠ |
| Leg | 783 J | 48 | 4 | 47% A | Bodyガード |
| | | | ホバー | 0・0 G | |

## 25 グリレゼクス K

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 979 K | 38 | 269 | 40% B | ズームⅢ |
| Arm | 448 O | 51 | 14% | 103% D | スナイプAny |
| Leg | 595 O | 38 | 3 | 47% A | ひんし攻撃 |
| | | | 2脚 | 4・7 B | |

## 26 ゲイティ L

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 887 N | 42 | 254 | 40% B | リベンジⅢ |
| Arm | 667 H | 36 | 10% | 105% C | 包囲射撃 |
| Leg | 882 G | 43 | 3 | 24% C | 敵熟練2↓ |
| | | | 4脚 | 5・4 F | |

## 27 ビーネドライ K

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1207 G | 42 | 254 | 40% B | 敵回避2↓ |
| Arm | 752 F | 36 | 10% | 74% G | スナイプArm |
| Leg | 994 F | 43 | 3 | 24% C | 経験値4倍 |
| | | | 2脚 | 5・6 E | |

## 28 レクソンM4F M

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 720 P | 38 | 269 | 60% A | ズームⅡ |
| Arm | 448 O | 51 | 14% | 147% A | 射援護要請 |
| Leg | 595 O | 38 | 3 | 35% B | 敵熟練1↓ |
| | | | 2脚 | 4・7 B | |

| Leg | | Type | Lv0 | Lv1 | Lv2 | Lv3 | Lv4 | Lv5 | Lv6 | Lv7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | HP | S | 400 | 480 | 600 | 720 | 840 | 1024 | 1160 | 1420 |
| | | D | 300 | 360 | 450 | 540 | 630 | 768 | 870 | 1065 |
| | | F | 280 | 336 | 420 | 504 | 588 | 716 | 812 | 994 |
| | | G | 280 | 330 | 389 | 459 | 540 | 635 | 747 | 882 |
| | | I | 256 | 302 | 355 | 419 | 494 | 581 | 683 | 806 |
| | | J | 300 | 342 | 393 | 450 | 516 | 594 | 681 | 783 |
| | | L | 280 | 319 | 366 | 420 | 481 | 554 | 635 | 730 |
| | | M | 228 | 269 | 316 | 373 | 440 | 517 | 608 | 718 |
| | | O | 228 | 259 | 298 | 342 | 392 | 451 | 517 | 595 |
| | 回避率 | S | 0 | 10 | 24 | 40 | 59 | | | |
| | | A | 0 | 8 | 19 | 32 | 47 | | | |
| | | B | 0 | 6 | 14 | 24 | 35 | | | |
| | | C | 0 | 4 | 10 | 16 | 24 | | | |
| | R&B | A | 0・2 | 2・4 | 3・5 | 4・7 | 5・7 | | | |
| | | B | 0・2 | 2・4 | 3・5 | 3・7 | 4・7 | | | |
| | | C | 0・2 | 2・4 | 3・4 | 3・6 | 4・7 | | | |
| | | D | 0・2 | 0・4 | 2・4 | 3・6 | 3・7 | | | |
| | | E | 0・2 | 2・2 | 3・4 | 4・5 | 5・6 | | | |
| | | F | 0・2 | 3・2 | 4・3 | 4・3 | 5・4 | | | |
| | | G | 0・0 | 0・0 | 0・0 | 0・0 | 0・0 | | | |

## 29 永塞3型 J

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1292 E | 44 | 253 | 40% B | 格援護要請 |
| Arm | 809 D | 33 | 9% | 66% I | 弾数UPⅢ |
| Leg | 1065 D | 48 | 4 | 24% C | アンチDMG80 |
| | | | 2脚 | 5・6 E | |

## 30 瞬王1型 I

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1207 G | 42 | 254 | 20% C | 敵回避無効 |
| Arm | 752 F | 36 | 10% | 105% C | スナイプBody |
| Leg | 730 L | 43 | 3 | 47% A | 回避MAX |
| | | | 4脚 | 5・4 F | |

## 31 上帝1型 J

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 979 K | 38 | 269 | 20% C | 敵命中無効 |
| Arm | 610 K | 51 | 14% | 147% A | ダブルショットⅡ |
| Leg | 595 O | 38 | 3 | 35% B | 経験値3倍 |
| | | | 2脚 | 4・7 C | |

## 32 鉄騎4型 I

| | HP | 重量 | 性能 | 改造 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|
| Body | 1107 H | 43 | 287 | 60% A | 敵属防2↓ |
| Arm | 617 J | 44 | 12% | 88% F | スナイプLeg |
| Leg | 806 I | 44 | 5 | 24% C | 堅守後攻Ⅱ |
| | | | 2脚 | 4・7 C | |

| 国名 | メーカー名 | 略号 |
|---|---|---|
| OCU日本 | 霧島重工 | A |
| | イグチ | B |
| | 日西 | C |
| OCUオーストラリア | レオノーラエンタープライズ | D |
| | ジェイドメタル=ライマン | E |
| | ヴェルダ | F |
| OCUシンガポール | パペール | G |
| OCU韓国 | 必武 | H |
| 大漢中人民共和国 | 上海鋼鉄公司 | I |
| | 鉄武帝重工公司 | J |
| ECドイツ | シュネッケ | K |
| ECイギリス | センダー | L |
| USN | ディアブルアビオニクス | M |

### ヴァンツァー製造メーカーについて

ヴァンツァーのパーツや武器、シールドなど、これらの品物は、各国のヴァンツァーメーカーがしのぎを削って製造している。その各メーカーがどの国・地域に属しているかを示すのが左の表だ。

# 全スキルデータリスト

全96種類に及ぶスキルデータを完全掲載。武器条件から検索する形になっている。自分のヴァンツァーに合わせてスキルを覚えよう。

## データの見方

❶そのスキルを発動させるための武器タイプ　❷スキル名　❸スキルを覚えるパーツとその部位　❹スキルが発動したときの効果　❺スキルの入手率。普通＞中レア＞大レア＞激レアの順で入手しやすい　❻スキルの発動率。大＞中＞小の順に発動しやすい　❼スキルの連鎖率。高＞中＞低の順で連鎖しやすい。0は連鎖しない　❽スキルをセットするのに必要なCOM容量　❾P.245の備考欄を参照

| 発動武器条件 | スキル名称 | パーツ名称 | 部位 | 効果 | 入手率 | 発 | 連 | 容 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 格闘 | Fallパンチ | 奇兵０型 | Arm | 敵を転倒させAPを０に減らす | 中レア | 小 | 低 | 2 | ※1 |
| | イジェクトパンチ | 天動３型 | Arm | 敵パイロットを強制排出させる | 中レア | 小 | 低 | 1 | |
| | シールドAtkⅠ | ゼロス | Arm | シールドで敵を殴り大ダメージを与える | 中レア | 小 | 低 | 1 | ※2 |
| | シールドAtkⅡ | ラオペフィーア | Arm | シールドで敵を殴り特大ダメージを与える | 大レア | 小 | 低 | 2 | ※2 |
| | シールドAtkⅢ | 冷河1型 | Arm | シールドで敵を殴り超特大ダメージを与える | 大レア | 小 | 低 | 3 | ※2 |
| | スタンパンチ | キャセルM２ | Arm | 敵パイロットを気絶状態にする | 中レア | 小 | 低 | 1 | |
| | タックルⅠ | ゼニスレヴ | Body | 総重量をのせ敵に体当たりで大ダメージを与える | 中レア | 小 | 低 | 1 | ※3 |
| | タックルⅡ | 天動3型 | Body | 総重量をのせ敵に体当たりで特大ダメージを与える | 大レア | 小 | 低 | 2 | ※3 |
| | タックルⅢ | ラオペフィーア | Body | 総重量をのせ敵に体当たりで超特大ダメージを与える | 大レア | 小 | 低 | 3 | ※3 |
| | 格闘力UPⅠ | 108式 強警 | Body | 格闘力を1.2倍にUPし攻撃をする | 中レア | 小 | 中 | 1 | |
| | 格闘力UPⅡ | キャセルM２ | Body | 格闘力を1.5倍にUPし攻撃をする | 大レア | 小 | 低 | 2 | |
| | 格闘力UPⅢ | グラップルM１ | Body | 格闘力を２倍にUPし攻撃をする | 大レア | 小 | 低 | 3 | |
| | 射援護要請 | レクソンM４F | Arm | 味方に射撃援護要請をする | 普通 | 中 | 0 | 3 | |
| | 包囲格闘 | 冷河１型 | Leg | ３機で敵を包囲し格闘攻撃する | 激レア | 中 | 0 | 3 | |
| 両腕同格闘 | ダブルパンチⅠ | グラップルM１ | Arm | 両腕が同じ格闘武器のとき、左右連続で攻撃する | 中レア | 小 | 低 | 2 | |
| 両腕異格闘 | ダブルパンチⅡ | 武徳3型 | Arm | 両腕が異なる格闘武器のとき、左右連続で攻撃する | 中レア | 小 | 低 | 2 | |
| 単射、格闘、ミサイル | Armブレイク | フォーラM12A | Arm | 敵Armのどちらか一方を100%破壊する | 激レア | 小 | 低 | 4 | |
| | Bodyブレイク | 112式 法春 | Arm | 敵Bodyを100%破壊する | 激レア | 小 | 0 | 4 | |
| | Legブレイク | 109式 炎陽 | Arm | 敵Legを100%破壊する | 激レア | 小 | 低 | 4 | |
| | ランダムブレイク | 明天1型 | Arm | 敵のどこかのパーツを100%破壊する | 激レア | 小 | 低 | 4 | |
| 格闘&射撃 | ダブルアサルト | ゼニスレヴ | Arm | 射撃&格闘で左右連続攻撃する | 中レア | 小 | 低 | 2 | |
| 射撃 | Fallショット | PAW１パーレイ | Arm | 敵を転倒させAPを1/2に減らす | 中レア | 小 | 低 | 1 | ※1 |
| | 格援護要請 | 永塞３型 | Body | 味方に格闘援護要請をする | 普通 | 中 | 0 | 3 | |
| | 包囲射撃 | ゲイティ | Arm | 3機で敵を包囲射撃する | 激レア | 中 | 0 | 3 | |
| | ALLorNO | 108式 強警 | Arm | 発射した弾が全弾命中か、全弾外れるかどちらかになる | 中レア | 小 | 低 | 1 | ※4 |
| | スナイプAny | グリレゼクス | Arm | すべての弾が敵のどこかのパーツに集中する | 激レア | 小 | 低 | 3 | ※5 |
| | スナイプArm | ビーネドライ | Arm | すべての弾が敵のArmに集中する | 激レア | 小 | 低 | 3 | ※5 |
| | スナイプBody | 瞬王１型 | Arm | すべての弾が敵のBodyに集中する | 激レア | 小 | 低 | 3 | ※5 |
| | スナイプLeg | 鉄騎４型 | Arm | すべての弾が敵のLegに集中する | 激レア | 小 | 低 | 3 | ※5 |
| | 弾数UPⅠ | 107式 強盾 | Arm | 発射弾数が1.2倍になる | 中レア | 小 | 低 | 1 | |
| | 弾数UPⅡ | 110式 陣陽 | Arm | 発射弾数が1.5倍になる | 大レア | 小 | 低 | 2 | |
| | 弾数UPⅢ | 永塞３型 | Arm | 発射弾数が２倍になる | 大レア | 小 | 低 | 3 | |
| 両腕同射撃 | ダブルショットⅠ | PAW２プロウブ | Arm | 両腕が同じ射撃武器のとき、左右連続で攻撃する | 中レア | 小 | 低 | 2 | |
| 両腕異射撃 | ダブルショットⅡ | 上帝１型 | Arm | 両腕が異なる射撃武器のとき、左右連続で攻撃する | 中レア | 小 | 低 | 2 | |
| 射撃、ミサイル | パニックショット | メレディンM１ | Arm | 敵パイロットを混乱状態にする | 中レア | 小 | 低 | 1 | |
| ミサイル | ミサイル乱撃 | ウィスク | Arm | 残りのミサイル弾を全て撃ちつくす | 中レア | 小 | 低 | 1 | |
| 肩武器除く | Hit&Away | 110式 陣陽 | Leg | 攻撃だけして逃げる。反撃はされない | 中レア | 小 | 低 | 2 | |
| | オートマシンⅠ | 109式 炎陽 | Body | 気絶時、自動攻撃を開始する | 普通 | 大 | 中 | 1 | ※6 |
| | オートマシンⅡ | PAW２プロウブ | Body | 気絶時、自動攻撃開始。その後、気絶回復する | 普通 | 大 | 中 | 2 | ※6 |
| | リベンジⅠ | 110式 陣陽 | Body | 被弾ダメージを1.2倍にして返す | 中レア | 小 | 低 | 1 | |
| | リベンジⅡ | 奇兵０型 | Body | 被弾ダメージを1.5倍にして返す | 大レア | 小 | 低 | 2 | |

| 発動武器条件 | スキル名称 | パーツ名称 | 部位 | 効果 | 入手率 | 発 | 連 | 容 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 肩武器除く | リベンジⅢ | ゲイティ | Body | 被弾ダメージを2倍にして返す | 大レア | 小 | 低 | 3 | |
| | リベンジBody | 112式 法春 | Body | パーツを破壊されたら、敵のBodyを破壊する | 中レア | 小 | 0 | 5 | |
| | リベンジセイム | 111式 春陽 | Arm | パーツが破壊されたら、敵の同じパーツを破壊する | 中レア | 小 | 低 | 4 | |
| | 回避1↑ | PAW1パーレイ | Leg | 回避改造が1UPした状態で戦う | 中レア | 中 | 高 | 1 | ※7 |
| | 回避2↑ | ウィスク | Leg | 回避改造が2UPした状態で戦う | 大レア | 中 | 高 | 2 | ※7 |
| | 回避MAX | 瞬王1型 | Leg | 回避改造をMaxにした状態で戦う | 大レア | 中 | 高 | 3 | ※7 |
| | 緊急避難 | フォーラM12A | Body | マシン破壊時、パイロットを緊急脱出させる | 普通 | 大 | 中 | 1 | |
| | 堅守後攻Ⅰ | 107式 強盾 | Leg | 敵に先攻をゆずるが、ダメージを5割カットする | 中レア | 中 | 高 | 1 | |
| | 堅守後攻Ⅱ | 鉄騎4型 | Leg | 敵に先攻をゆずるが、ダメージを8割カットする | 大レア | 中 | 高 | 2 | |
| | 絶対先攻Ⅰ | ゼニスレヴ | Leg | 先攻をとれるが、受けるダメージが通常時の1.4倍になる | 中レア | 中 | 高 | 1 | |
| | 絶対先攻Ⅱ | ゼロス | Leg | 先攻をとれるが、受けるダメージが通常時の1.2倍になる | 大レア | 中 | 高 | 2 | |
| | 絶対先攻Ⅲ | 冷河1型 | Body | 不利な条件なしに先攻をとれる | 大レア | 中 | 高 | 3 | |
| | 属防1↑ | ジーニ | Body | 属性防御改造が1UPし、全属性対応防御をとる | 中レア | 中 | 高 | 1 | ※8 |
| | 属防2↑ | 来迎1型 | Body | 属性防御改造が2UPし、全属性対応防御をとる | 大レア | 中 | 高 | 2 | ※8 |
| | 属防MAX | 明天1型 | Body | 属性防御改造をMaxにし、全属性対応防御をとる | 大レア | 中 | 高 | 3 | ※8 |
| | 敵熟練1↓ | レクソンM4F | Leg | 敵の武器熟練度が1DOWNする | 中レア | 中 | 高 | 1 | ※9 |
| | 敵熟練2↓ | ゲイティ | Leg | 敵の武器熟練度が2DOWNする | 大レア | 中 | 高 | 2 | ※9 |
| | 敵熟練3↓ | 武徳3型 | Leg | 敵の武器熟練度が3DOWNする | 大レア | 中 | 高 | 3 | ※9 |
| | 敵命中1↓ | PAW1パーレイ | Body | 敵の命中改造が1DOWNする | 中レア | 中 | 高 | 1 | ※10 |
| | 敵命中2↓ | 武徳3型 | Body | 敵の命中改造が2DOWNする | 大レア | 中 | 高 | 2 | ※10 |
| | 敵命中無効 | 上帝1型 | Body | 敵の命中改造を無効にする | 大レア | 中 | 高 | 3 | ※10 |
| グレネード除く | AP3割Cut | キャセルM2 | Leg | 消費APを3割節約する | 中レア | 中 | 高 | 1 | |
| | AP6割Cut | 111式 春陽 | Leg | 消費APを6割節約する | 大レア | 中 | 高 | 2 | |
| | APコスト0 | 112式 法春 | Leg | APを全く消費しないで攻撃する | 大レア | 中 | 中 | 3 | |
| | アンチスキル | 明天1型 | Leg | 敵のバトルスキルを発動不能にする | 大レア | 中 | 高 | 1 | |
| | ズームⅠ | 107式 強盾 | Body | 集中力を上げ、命中率1.2倍UPの攻撃をする | 中レア | 小 | 低 | 1 | ※4 |
| | ズームⅡ | レクソンM4F | Body | 集中力を上げ、命中率1.5倍UPの攻撃をする | 大レア | 小 | 低 | 2 | ※4 |
| | ズームⅢ | グリレゼクス | Body | 集中力を超上げ、命中率2倍UPの攻撃をする | 大レア | 小 | 低 | 3 | ※4 |
| | ひんし攻撃 | グリレゼクス | Leg | マシンが危険状態にあるとき、武器熟練度がUPする | 普通 | 小 | 低 | 1 | ※11 |
| | 経験値2倍 | ドレーグM2C | Leg | 入手熟練経験値を2倍にする | 中レア | 中 | 中 | 1 | |
| | 経験値3倍 | 上帝1型 | Leg | 入手熟練経験値を3倍にする | 大レア | 中 | 中 | 2 | |
| | 経験値4倍 | ビーネドライ | Leg | 入手熟練経験値を4倍にする | 大レア | 中 | 中 | 3 | |
| | 熟練1↑ | メレディンM1 | Leg | 自分の武器熟練度が1UPした攻撃をする | 中レア | 小 | 低 | 1 | ※12 |
| | 熟練2↑ | グラップルM1 | Leg | 自分の武器熟練度が2UPした攻撃をする | 大レア | 小 | 低 | 2 | ※12 |
| | 熟練3↑ | 来迎1型 | Leg | 自分の武器熟練度が3UPした攻撃をする | 大レア | 小 | 低 | 3 | ※12 |
| | 人間DMGⅠ | ドレーグM2C | Arm | 敵パイロットのHPに大ダメージを与える | 中レア | 小 | 低 | 1 | |
| | 人間DMGⅡ | 来迎1型 | Arm | 敵パイロットのHPに特大ダメージを与える | 大レア | 小 | 低 | 2 | |
| | 人間DMGⅢ | ジーニ | Arm | 敵パイロットのHPに超特大ダメージを与える | 大レア | 小 | 低 | 3 | |
| | 敵回避1↓ | ゼロス | Body | 敵の回避改造が1DOWNする | 中レア | 中 | 高 | 1 | ※13 |
| | 敵回避2↓ | ビーネドライ | Body | 敵の回避改造が2DOWNする | 大レア | 中 | 高 | 2 | ※13 |
| | 敵回避無効 | 瞬王1型 | Body | 敵の回避改造を無効にする | 大レア | 中 | 高 | 3 | ※13 |
| | 敵属防1↓ | メレディンM1 | Body | 敵の属性防御改造が1DOWNする | 中レア | 中 | 高 | 1 | ※14 |
| | 敵属防2↓ | 鉄騎4型 | Body | 敵の属性防御改造が2DOWNする | 大レア | 中 | 高 | 2 | ※14 |
| | 敵属防無効 | ウィスク | Body | 敵の属性防御改造を無効にする | 大レア | 中 | 高 | 3 | ※14 |
| 全武器 | デッドマシン | ジーニ | Leg | パーツが破壊されても反撃ができる | 中レア | 大 | 中 | 1 | |
| 全武器（防御） | Bodyガード | PAW2プロウブ | Leg | Bodyへの攻撃をArmで防御する | 中レア | 大 | 中 | 1 | |
| | DMGFix100 | 108式 強警 | Leg | 101～200のダメージを全て100にする | 普通 | 大 | 中 | 1 | |
| | DMGFix200 | 奇兵0型 | Leg | 201～400のダメージを全て200にする | 中レア | 大 | 中 | 1 | |
| | DMGFix400 | 111式 春陽 | Body | 401～800のダメージを全て400にする | 大レア | 大 | 中 | 1 | |
| | アンチDMG20 | 天動3型 | Leg | 20以下のダメージを全て0にする | 普通 | 大 | 中 | 1 | |
| | アンチDMG40 | ラオペフィーア | Leg | 40以下のダメージを全て0にする | 中レア | 大 | 中 | 2 | |
| | アンチDMG80 | 永塞3型 | Leg | 80以下のダメージを全て0にする | 大レア | 大 | 中 | 3 | |
| | アンチブレイク | 109式 炎陽 | Leg | 破壊をHP1で耐える | 普通 | 大 | 中 | 1 | |
| | エスケープ | フォーラM12A | Leg | どこかのパーツが破壊されそうな時に逃げる | 中レア | 大 | 中 | 1 | ※1 |
| | チャフ | ドレーグM2C | Body | 敵のミサイルをチャフで誘導しミスさせる | 大レア | 大 | 中 | 1 | |

[備考]

※1：このスキルで戦闘を終了させることができる。
※2：シールドのダメージ減少率が高いほどダメージを与える。
※3：総重量が重いほどダメージを与える。
※4：命中率が100%以上の場合は発動しない。
※5：ショットガンでも分散せず1パーツに集中する。
※6：これによる攻撃でAPは消費されない。
※7：Legに割当てAP＝4の時、改造していない時は発動しない。
※8：Bodyに割当てAP＝4の時、改造していない時は発動しない。
※9：敵の武器熟練度がA～A★★★の時は発動しない。
※10：敵がArmにAPを割り当てていない時は発動しない。
※11：瀕死状態＝合計HPの1/4の状態。熟練度Max時は発動しない。
※12：その武器の熟練度がMaxの時は発動しない。
※13：敵がLegにAPを割り当てていない時は発動しない。
※14：敵がBodyにAPを割り当てていない時は発動しない。

# 全 武器・アイテム コンピュータ・バックパック データリスト

ヴァンツァーパーツ以外の、ショップで購入できる品物の完全データだ。入手時期については、P.232のネットワークショップを参照。

## 表の見方

1 武器の種別　2 武器の属性（色でも表示）
3 消費ＡＰ　4 武器の弾数　5 武器の射程
6 武器の命中率
7 段差による命中率低下値
8 距離による命中率低下値
9 その品物の名称
10 その品物の重量
11 ショップで購入する価格
12 その武器の一発の攻撃力×攻撃回数
13 製造メーカー名称(P.243を参照)
14 シールドのダメージ減少％
15 シールド使用回数
16 ＣＯＭの容量　17 ＣＯＭの持つ機能
18 バックパックに積むときの必要容量
19 アイテムの使用効果
20 バックパックの容量/出力

## 武器

| 種類 | 名称 | 重 | 価 | 攻×回 | メ |
|---|---|---|---|---|---|
| パンチ | ハードブロウ | 0 | — | 25×1 | — |
| ナックル | ボーンバスター | 22 | 100 | 76×1 | D |
| 属 衝 命 100% / AP 1 段差 — / 弾 ∞ 距離 — / 射程 1 | フィアーナックル | 26 | 200 | 91×1 | D |
|  | 10式打手 | 30 | 300 | 109×1 | J |
|  | 12式打手 | 35 | 400 | 130×1 | J |
|  | ハイバスター | 35 | 400 | 130×1 | D |
|  | フェタルバスター | 40 | 500 | 156×1 | E |
| ロッド | クレイジーハマー | 18 | 100 | 56×1 | G |
| 属 衝 命 120% / AP 1 段差 — / 弾 ∞ 距離 — / 射程 1 | キーンアックス | 21 | 200 | 67×1 | G |
|  | ９式打棒 | 25 | 300 | 80×1 | J |
|  | 13式打棒 | 29 | 400 | 96×1 | J |
|  | ビーナス | 33 | 500 | 115×1 | G |
| パイルバンカー | シャープパイル | 20 | 140 | 63×1 | B |
| 属 貫 命 110% / AP 1 段差 — / 弾 ∞ 距離 — / 射程 1 | ヘビーパイル | 23 | 260 | 75×1 | B |
|  | 18式打針 | 28 | 400 | 90×1 | J |
|  | 22式打針 | 32 | 500 | 108×1 | J |
|  | ラストステイク | 37 | 700 | 129×1 | B |

| 種類 | 名称 | 重 | 価 | 攻×回 | メ |
|---|---|---|---|---|---|
| ライフル | フランバルＦＦ | 45 | 120 | 58×1 | M |
| 属 貫 命 75% / AP 4 段差 -5% / 弾 ∞ 距離 -2% / 射程 1~6 | ９式狙撃銃 | 53 | 200 | 69×1 | B |
|  | 老象６型 | 62 | 460 | 82×1 | J |
|  | 老虎３型 | 73 | 600 | 98×1 | J |
|  | スキャラブＦ2 | 73 | 600 | 98×1 | M |
|  | 11式狙撃銃 | 84 | 780 | 117×1 | B |
| マシンガン | コッドＳＮ990 | 48 | 160 | 11×10 | M |
| 属 貫 命 80% / AP 5 段差 -5% / 弾 ∞ 距離 -10% / 射程 1~4 | ＤＧＳ－25 | 56 | 240 | 13×10 | F |
|  | 明達２型 | 65 | 460 | 15×10 | I |
|  | 恵達３型 | 78 | 620 | 18×10 | I |
|  | 日西90ＭＦ | 78 | 620 | 18×10 | C |
|  | アークバレル４ | 91 | 800 | 21×10 | F |
| ショットガン | オーデンM98 | 42 | 140 | 12×12 | G |
| 属 衝 命 75% / AP 3 段差 -5% / 弾 ∞ 距離 -2% / 射程 1~3 | ＳＰＰＧ14 | 50 | 260 | 14×12 | F |
|  | 衝都２型 | 59 | 500 | 16×12 | H |
|  | 衝塔３型 | 69 | 660 | 19×12 | H |
|  | ディソードM300 | 80 | 780 | 22×12 | G |

| 種類 | 名称 | 重 | 価 | 攻×回 | メ |
|---|---|---|---|---|---|
| 火炎放射 | ヒートストリーム | 51 | 100 | 17×4 | G |
| 属 炎 命 60%<br>AP 4·7·11 段差 −5%<br>弾 ∞ 距離 −2%<br>射程 1〜2 | 火流1型 | 60 | 200 | 20×4 | J |
| | 火塞2型 | 70 | 460 | 24×4 | J |
| | 火要3型 | 81 | 600 | 28×4 | J |
| | ホットガゼル | 93 | 780 | 33×4 | G |
| ミサイル | クェイル | 81 | 200 | 73×1 | M |
| 属 炎 命 80%<br>AP 10 段差 —<br>弾 6 距離 —<br>射程 3〜9 | ワグテイル2 | 96 | 380 | 87×1 | D |
| | 雲雀34型 | 109 | 460 | 104×1 | J |
| | 知更鳥50型 | 123 | 660 | 124×1 | H |
| | バジャリガー | 137 | 900 | 148×1 | D |
| | ナイチンゲール | 123 | 660 | 124×1 | D |

| 種類 | 名称 | 重 | 価 | 攻×回 | メ |
|---|---|---|---|---|---|
| グレネード | レイジーホーン | 92 | 260 | 62×1 | D |
| 属 炎 命 60%<br>AP 12 段差 —<br>弾 4 距離 —<br>射程 3〜6 | 10型迫撃砲 | 109 | 400 | 74×1 | J |
| | 13型迫撃砲 | 124 | 600 | 88×1 | J |
| | 14型迫撃砲 | 140 | 800 | 105×1 | I |
| | ヴィルトGGR | 156 | 1000 | 126×1 | D |
| ビーム<br>属 無 命 90%<br>AP 15 段差 −5%<br>弾 ∞ 距離 —<br>射程 1〜9 | 強粒子砲 | 127 | — | 250×1 | B |
| 拳銃<br>属 貫 命 90%<br>AP 2 段差 —<br>弾 ∞ 距離 —<br>射程 2 | ハンドガン | — | — | 9×1 | — |

## シールド

| 名称 | 重 | 価 | 減 | 回 | AP | メ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 06式装甲 | 18 | 100 | 50 | 4 | 2 | B |
| SN−100G | 24 | 160 | 50 | 6 | 2 | D |
| 角防盾 | 22 | 200 | 70 | 4 | 2 | J |
| 重防盾 | 28 | 300 | 70 | 6 | 2 | I |
| SN−107G | 36 | 400 | 90 | 4 | 2 | D |

## コンピュータ

| 名称 | 価 | 容 | 機能 |
|---|---|---|---|
| COM4 | 200 | 4 | なし |
| COM5 | 400 | 5 | なし |
| COM6 | 600 | 6 | なし |
| COMB652 | 1000 | 6 | 発動率大UP,連鎖率大DOWN |
| COMB603 | 1000 | 6 | 発動率中UP,連鎖率中DOWN |
| COMB554 | 1000 | 6 | 発動率小UP,連鎖率小DOWN |
| COMC554 | 1000 | 6 | 発動率小DOWN,連鎖率小UP |
| COMC654 | 1000 | 6 | 発動率中DOWN,連鎖率中UP |
| COMC754 | 1000 | 6 | 発動率大DOWN,連鎖率大UP |
| COMG10 | 1300 | 6 | 入手率UP |

## アイテム

| 名称 | 価 | 容 | 効果 |
|---|---|---|---|
| グレネード弾 | 100 | 2 | グレネードの弾をMax補給 |
| ミサイル弾 | 100 | 2 | ミサイルの弾をMax補給 |
| リペア | 100 | 1 | 1パーツに対しMaxHPの50%回復 |
| リペアMax | 200 | 2 | 1パーツに対しHPを全回復 |
| リバースLow | 160 | 2 | 破壊パーツを修復しMaxHPの25%回復 |
| リバースHigh | 300 | 3 | 破壊パーツを修復しMaxHPの50%回復 |
| リバースMax | 400 | 4 | 破壊パーツを修復しHPを全回復 |
| リカバー | 80 | 1 | パイロットHP50%回復 |
| リカバーMax | 140 | 2 | パイロットHP全回復 |
| シールドリペア | 120 | 2 | シールド使用回数50%回復 |
| シールドMax | 200 | 3 | シールド使用回数全回復 |

## バックパック

| 名称 | 重 | 価 | 量 | メ |
|---|---|---|---|---|
| BX002 | 10 | 150 | 4/0 | D |
| 3式背包 | 10 | 150 | 4/0 | I |
| BX056 | 30 | 300 | 6/0 | D |
| 6式背包 | 30 | 300 | 6/0 | I |
| ラックザックL | — | — | — | L |
| BX090 | 50 | 600 | 8/0 | D |
| BPT3A | 10 | 200 | 0/30 | E |
| 5式力組装 | 10 | 200 | 0/30 | J |
| BPT12B | 20 | 400 | 0/60 | E |
| プラシッド | 20 | 400 | 0/60 | K |
| 7式力組装 | 20 | 400 | 0/60 | J |
| BPT9MAX | 30 | 800 | 0/90 | E |
| 8式力組装 | 30 | 800 | 0/90 | J |

# INTER VIEW

**フロントミッション サードを作り上げた開発者の方々に、作品に対する想いを語ってもらった。**

## SCENARIO

——今回、２人のヒロインを立てた「ダブル・フィーチャー・シナリオ」という異なる視点でシナリオを見せていますが、なぜこのようなシステムを採用したのでしょう？

**土田氏（以下、敬称略）** フロントミッション（以下、FM）シリーズは、片方が善で片方が悪、という形では作られていないんですよ。どちらの側にも戦う理由があり、言い分があるけど、どちらも正義ではない。それが明確にわかるようにという意図です。

——主人公の選択によって２つに分岐しますよね。これは別にエマとアリサを主人公にして、それぞれのストーリーを追わせる形というのも考えられたと思いますが。

**土田**　２つに分岐していく中の横軸で、同じ事件が起こりますよね。同じ人物が関わらないと、差が出てこないと思うんですよ。例えばアリサ編ではエマが敵であるとか。そのため、同じ主人公でやろうというのがありました。むしろ、分岐させる場所が、シナリオ段階で議論の出た所でした。頭の所で分岐させないともう一度やるときに面白くないだろうと。その代わり倍の仕事をやることになってしまいました（笑）。

——ほとんどの人は最初にエマ編へ行くでしょうけど。あんなところで分岐があるなんて思いませんよね。

**土田**　逆にここで、日本を守るとか、日本の悪を暴く、といったいかにも重要そうな選択肢を出すとユーザーも構えちゃうじゃないですか。クリア後に再度やってもらいたい意図があるので、実は気づかせたくないんですよね。

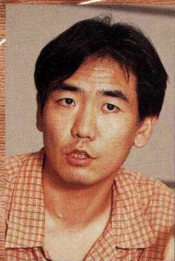
——２回やると面白さがよく伝わってきますよね。

**土田**　２回やっても同じものを見せられているという感じはないと思います。シナリオ的には楽しめるんじゃないでしょうか。

——ストーリーに厚みが出ますよね。片方のシナリオをプレイするだけでは見えない部分もありますし。

**土田**　ユーザーの方側で広がる部分もあると思います。互いのシナリオを自分の中でフィードバックさせ、情報を１つに統合するという感じで。例えば、ランはエマ編ではただの敵役なんですけど、アリサ編をプレイすることで何のために彼女が戦っているのかがわかる。そこに、ゲームとしての広がりが生まれますから。

——シナリオ的に好きとかどちらが本編とかありますか？

**土田**　ユーザーの方には両方を分けずに見て欲しいと思いますね。エマ編をクリアした後でないとアリサ編ができないという形にはなっていませんから。

TOSHIRO TSUCHIDA

第6プロダクション　ディレクター

**土田俊郎**

担当：企画全般

▶エマ編では仲間になるマーカスだが、アリサ編では倒さねばならない敵として登場する。エマ編をプレイした後では、倒すときに少し心が痛むところだ。

## 原点に戻って練り込み直しました

# シナリオを盛り上げるのに亮五は大貢献してます

NORIHIKO YONESAKA

開発部　プランナー
**米坂典彦**
担当：シナリオ全般

## CHARACTER

――学生である和輝を主人公にした理由は何ですか？
**土田**　FMの企画自体がわりと制限がきついんですよ。リアリティを減らしてでもわかりやすい、ユーザーに身近な主人公にしてみようと1歩踏み出した所があって。安全に行けば軍人のほうが話が描きやすいんですけど。サードでそういう所は変えてみようかと。ですから年齢もちょっと下げました。リアリティを追うとやはり軍隊経験者で二十代後半ということになりますから、あえて壊しているところはありますね。
――その分、脇役が固めるという感じで。
**土田**　特にエマ編は意識して軍関係者を多くしましたね。
――主人公のタイプも今までは物静かでしたが、今回はすごい感情的なタイプですよね。
**土田**　それもわかりやすくしようということで。話をガンガン先へ進めないと、あの短期間に世界中回れないですし。
――設定しやすいキャラ、しにくいキャラはいましたか？
**米坂氏**（以下、敬称略）設定しづらいとかはなかったんですけれども、人数が多いので、重複しないように注意しました。人にはそれぞれ目的があって、個人は個人でそれぞれが違う人生を歩んでいるというところを見せてあげたいところで苦労はしましたけど。それを決めてしまえば性格とか言葉遣いは問題なくいけました。
――みなさんのお気に入りのキャラクターは？
**土田**　そうですね、僕は…ウ～ン…新条ですかねぇ。
――制服がお好きなんですか？（一同爆笑）
**土田**　エマ編を先に作って、後でアリサ編を作ったんですけど、エマ編とアリサ編はやはり色を変えようと。そのときに日本で仲間になる人がバランス的にもう1人欲しいと。そこで、婦警さんにしてね、って…。
――お願いしたんですか？
**土田**　おっとりした性格などはシナリオや設定次第なんですが、まあ婦警さんがハマるんではないかと。亮五と絡むとボケとボケで話が進まないのも好きです。
**米坂**　シナリオを作る際に一番楽しかったのは亮五なんですよ。亮五中心にやりとりさせると盛り上がりやすかったので。戦闘でも和輝よりも亮五の方が活躍してくれることが多かったので、オススメしたい所ではありますが。
――シナリオを進めると亮五の良さが見えてきますよね。
**米坂**　書いているほうもそれですごく乗れたんで。
**岩崎氏**（以下、敬称略）僕はリニーですね。そんなにしゃべらないキャラなんですけど、戦闘だと結構強いんで。自分で勝手にセリフとか想像してるのも楽しいですし。
――FMシリーズのキャラとしては異色ですよね。M38の後に、セットアップするとなぜかリニーが8人目に…。オイオイ、いつの間にかついてきてるぞ～、みたいな（笑）。
**岩崎**　あーいう変なキャラが好きなんですよ（笑）。
**佐藤氏**（以下、敬称略）和輝と亮五の突っ込みとボケ、ある意味ではボケとボケなんですけど、キャラとしては亮五が好きですね。後は、え～っと…爺さん（一同笑）。
――あ～、ピトエフですね。いい味出してますよね。
**佐藤**　バタンガスでみんなを逃がすために1人で敵部隊を食い止めるシーンがあるじゃないですか。
――あの後どうなったのかすごく気になったんですけど、メールが来てほっとしました。

## WORLD

――今回、最初の舞台に日本を選ばれた理由は？
**岩崎**　開発メンバーでブレーンストーミングをしたとき、日本を舞台にというのがあったんですよ。それならスタートは日本から、それなら主人公は日本人、という形に。
――前作までは日本は全然出て来ませんでしたが？
**岩崎**　元々世界を巡る話にしようというのはありました。1は島の中、2は一国の中、3であちこちに、ということで。
――アジアを舞台にして、ですよね。
**岩崎**　本当はもっとあちこちだったんですけど、さすがに入り切らなかったんで（苦笑）。
――やっぱり世界観って1と2でつながっていますよね。そういった部分は企画の時点から決まっていたんですか？
**土田**　FMの話の上では、世界をつなげておこうかなと。宇宙へ行くなら別にFMでやんなくてもいいじゃないかと作る側としては思いますよね。売る側としてはどうかわからないですけど。
――舞台設定では22世紀ですけど、車とか、飛行機とか今の物とほとんど変わりないですよね。
**岩崎**　半分ぐらいは確信犯的です。あまり未来にするのでなく、むしろ今の時代にヴァンツァーがいるくらいのリアル感を出したかったと思っていただければ。

# クリアするだけなら簡単ですよ プラチナを狙うと大変ですけど

HIDEO IWASAKI

開発部　プランナー
**岩崎秀雄**
担当：世界観設定、ゲームバランス調整

## WAP & SKILL

――今回、新しく導入されたマルチ・アセンブリー・システムについてお聞かせ下さい。

**土田**　FM3は、原点に戻って大分見直したんですよ。元々はロボット物で、自分の好きなパーツを自由に組み替えられたらいいな、という発想からスタートしたのですが、いつの間にか組み替え必須、になっていたんですね。そこをなんとか改善したいというのがあって、マルチ・アセンブリー・システムを導入しました。

**岩崎**　1や2は強いパーツをつけていればいいという感じだったんで、ショップで高いパーツを買っていれば良く、結果みんな同じヴァンツァーになるんですよね。

――今回はそれができないっていうか、HPが高い奴は出力が低いとか、逆に出力が高いヴァンツァーはHPが低いとかその辺の兼ね合いがすごく難しいですよね。

**土田**　作ったときは相当厳しくて、あまりに組み替えが出来ないんで、少しずつバランスを甘くして行ったんですよ。初期ヴァンツァーには相当特徴があったんですけど、それを組み替えようとすると厳しすぎたんで。

――キャラクターの個性が初期ヴァンツァーに出ていると思いますが。

**土田**　初期のヴァンツァーにはそれらしいスキルを覚えるようにしているんですよ。和輝だったらガンガン攻撃しそうなのでダブルアサルトを持っているですとか。エマは何故か人間DMGですけど。

――科学者だからですかね、きっと（笑）。

**全員**　ああ、なるほど！（一同納得）

**岩崎**　最初あれはアリサの予定だったんですよ。そうしたらえらい不評で…。

**佐藤**　あたし戦いたくないのに、と言いつつ人間にダメージを…（笑）。

――今回、何故パーツにスキルがついたのでしょうか？

**土田**　ゲームとしての面白さを追求した結果ですね。リアリティという部分ではちょっと違うとは思うんですけど。敵のヴァンツァーを手に入れたときに、性能以外の所で深みというか、他の楽しめる要素を用意したかったんですよ。ゲーム的に面白ければＯＫという考えがあったんで。プレイヤーの人達がスキルを覚えるまでシミュレーターで戦っている所を見ると、あ、間違ってなかったなって思いましたね。

――ラストスキルファイルもその部分を考えて？

**土田**　アイデアを出した人間が、最後の最後で言い出して（苦笑）。全部のスキルを集めたいということなんですけど。結果的には正しかったと思いますね。

――お気に入りのパーツやスキルはありますか？

**土田**　最初のヴァンツァーを全然替えずにバックパックと武器だけ替えて遊んでいたんですけど、それで問題ありませんでしたね。武器が重くなるとバックパックで出力を上げないと厳しいので、そのためにセットアップして。

**米坂**　欲しいスキルを覚えるためにパーツを手に入れて組み替えていたんですが、攻撃的なスキルが好きですね。一ターンで撃ち尽くしてもいいから敵を倒せ、という感じのミサイル乱撃とか、あとダブルパンチとか。

**岩崎**　強いだけならイマジナリーナンバーのヴァンツァーを揃えればいいんですけどね。その分、やつらのヴァンツァーは癖のあるグラフィックにしているんですよ。ショップでも売ってないんで集めるのが大変です。序盤にリュウの上帝1型でダブルショットⅡを覚えて、両手持ちで頑張るのもいいでしょうね。

**佐藤**　やはり攻撃系のスキルを使うのが好きですね。格闘系のやつはガンガン行くぞって感じで。ミサイル撃っていればいいようなやつは、シールドをつけて耐えます。

## HIGH SPEED BATTLE

――今回は非常にスムーズに戦闘が進みますよね。

**土田**　一番貢献しているのは戦闘部分のプログラムとヴァンツァーデザインです。ヴァンツァーのポリゴン数を前作に比べてかなり減らしているんですよ、でも、ざっと見たフォルムは前回とさほど変わらないように、テクスチャーを精密に描いてたりして。それと、データをメモリに常駐しているんですね。モーションは常駐していないんですけど、あるモーションが出た場合、それをキャッシュして2度読み込まないとか。とにかくロードを減らすためにすごい苦労しているんですよ。その関係上、他のプログラムやデータも圧縮して組まないとすぐにメモリがいっぱいになっちゃうんですよね。ただサードを作る時点でそれをやるしかないというのがあったんで、敵の数とか味方の数とか徐々に減って行きました。

▶アリサの初期ヴァンツァーであるメレディンM1はパニックショットを覚える。混乱させて攻撃できなくするという所がアリサのやさしさ？

# 遮蔽物による命中率低下の計算が大変でした（笑）

KOU SATO　開発部　プランナー
**佐藤光**
担当：システム設計

**岩崎**　敵ヴァンツァーはメモリが足りないというのがあって、最大４種類12体までという制約がありました。味方は４人で出撃というのは最初からあったんですけど。それでもさほどバランス取りに影響が出てはいませんね。
——堅く戦おうとすると、シールドを使うことが重要だと思うんですけど。
**岩崎**　ただし、シールドで防御すると戦闘回数が増えてしまうんで、プラチナを取るには少し問題があるかと。できるだけ速攻で倒す方が重要です。あえて身軽にしてスキルを発動させて、ガンガン倒すと速くクリアできますね。後は、やはり敵の射程外から攻撃っていうのは最低限やったほうがいいですね。スキルの組み合わせ方も重要ですけど。
——弾数ＵＰⅠ×６で連鎖しまくりとか（笑）。
**岩崎**　理論上では６連鎖しますけど、１度目より２度目の連鎖率の方が低いんですよ。相当に難しいはずです。
——和輝がやけに敵の目標になるのはなんででしょうか？
**岩崎**　基本的に敵は一度狙ったキャラクターをずっと追尾しつづけます。まず見ているのは距離です。和輝は前に出やすいんで狙われやすいんじゃないでしょうか。あと、同じ位置にいたら反撃できない方を攻撃します。
——キャラクターの性格なんですかね。
**岩崎**　和輝は熱血タイプなんでダメージもかまわず突っ込んで行くというところですか。
**佐藤**　アリサは戦いたくないからってことで、後ろから安全にミサイル攻撃をすると。

## EXTRA

——各所に色々とお遊び的な要素がありますよね。UFOとか、超人伝説とか、コスプレとか、カツ丼とか（一同爆笑）。
**岩崎**　アリサ編の取調室にあるやつですよね。
**土田**　いやぁ、あれは僕らの方でも爆笑でした。
——そういう指定をしたんですか？
**米坂**　いや、取調室という指定を出しただけなんですけど、担当の方からああいうのが上がってきて…。
**岩崎**　電気スタンドもあるし（笑）。
——やはり22世紀でもカツ丼なんですかね？（カツ丼談義がしばらく続く…）
**土田**　UFOとかユエの超人伝説とかコスプレとか、メールの送受信内容とかも、かなりの部分をそれぞれの担当におまかせなんですよ。このキャラならどんな返答が来るのかなとかを考えてもらって、それでアイデアをまとめてもらってからチェックするっていう形ですね。実際にデバッグしてみてびっくりすることもよくあります。
——スクウェアへメールが送れますよね。
**土田**　あれも担当が「やっちゃっていいっすか!!」とか言ってきて（汗）。あまりに問題があるものは直してもらいますけど、基本的にはおまかせなんで。お遊びネタという点で言えば、ゲーム中のステージにFM２の看板がでてくるステージがあるんですよ。
——ええっ、あるんですか？　気がつきませんでしたけど。
**土田**　ええ、探してみてください。
——教えて下さらないんですね…。ところで、ものすごく気が早いですけど、次回作はやはり次世代機で？
**土田**　処理速度という点で考えたら、数をたくさん出せるっていう発想もあるんですよ。違う種類のヴァンツァーをたくさん出すこともできるだろうし、１つのヴァンツァーのパーツを増やすこともできる。ゲーム的に見たらどちらがいいのかってことですよね。必ずしも絵的にきれいな方向へ行くとは限らないと思いますね。ＣＧと画面グラフィックのギャップは残ってしまうんですけどね。
——データの量やビジュアルの美しさより、ゲームそのものが面白いかどうかってことですね。最後にユーザーの皆さんへ一言お願いします。
**土田**　プラチナメダルを取る、ヴァンツァーを集める、スキルを集める、ストーリーを追いかける。それぞれにボリュームのある、自分なりの楽しみ方ができるので、いろんな方に遊んでいただけるといいなと思います。
**米坂**　ぜひ２回遊んでみてください。エマ編とアリサ編を両方遊んでいただければストーリーの面白さが倍増するのは間違いないですよ。
**岩崎**　戦闘バランスがかなり良くなっているという自負はあります。誰でもクリアできるようにはなっていますけど、それなりに上手いクリアを狙うには技術が必要なんで、そういったバランスを楽しんでいただきたいと思います。
**佐藤**　長時間のプレイに耐えられるだけの面白さはあるので、エマ編からアリサ編というだけではなく、エマ編の後にエマ編という遊び方も試してみてください。

◀フロントミッション２の看板をパタンガスにて発見。看板には他にも色んな画像があるようだ。

# Index

**本書に登場する項目を分類し数字、アルファベット、かな50音順に並べてある。WAPの捕獲にも使えるよう、敵として登場するミッションのページも併記。**

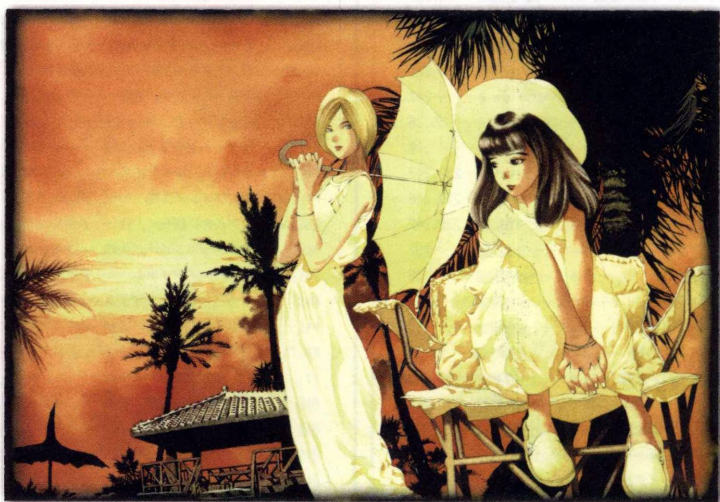
数字



A to Z



あ

# front mission 3
# Perfect Platinum Manual
パーフェクト　プラチナ　マニュアル

## Staff

| | |
|---|---|
| Editor in Chief | 垣貫真和 |
| Editor | 内海一秀<br>増井　荒<br>染谷知孝 |
| Scheduling Assistant | 原田のぞみ |
| Product Manager | 中村寛文 |
| Composition & Writing | 株式会社キャラメル・ママ<br>山口浩之<br>渡辺達也<br>桑原健太郎<br>近藤由輝<br>若松真基子 |
| Design & DTP | 株式会社ローヤル企画<br>山本由香<br>黒本博幸<br>桑田耕匠<br>渡　直子<br>前川智子 |
| Photograph | 真名子 |
| Superviser | 株式会社スクウェア<br>羽入田　新<br>河本亜矢子 |

発行
1999年11月5日　初版

発行人
染野正道

編集人
横田洋文

発行所
株式会社デジキューブ
東京都渋谷区広尾1-13-7
恵比寿イーストビル
Tel 03-3444-5765
Fax 03-3444-5940

印刷
凸版印刷株式会社





ISBN4-925075-65-9　C0076

## フロントミッション サード

BOOK ポストカードブック
好評発売中　本体価格/1,000円(税別)

BOOK パーフェクトワークス
11月20日発売予定

CD オリジナル・サウンドトラック
好評発売中　価格/2,718円(税別) SSCX-10035

## ダグアウト'99

BOOK ペナント制覇攻略本
好評発売中　本体価格/1,400円(税別)

## デュープリズム

BOOK 秘密の遺産攻略本
好評発売中　本体価格/1,000円(税別)

CD オリジナル・サウンドトラック
11月20日発売 価格/2,718円(税別) SSCX-10036

## 聖剣伝説 LEGEND OF MANA

BOOK 聖剣伝説 LEGEND OF MANA ULTIMANIA
好評発売中　本体価格/1,700円(税別)

BOOK マグネットパズルブック
好評発売中　本体価格/1,900円(税別)

## サガ フロンティア2

BOOK SaGa Frontier II ULTIMANIA
好評発売中　本体価格/1,500円(税別)

BOOK パーフェクトワークス
好評発売中　本体価格/3,500円(税別)

BOOK メモリアル アルバム "The legacy left eternally."
好評発売中　本体価格/1,800円(税別)

## ファイナルファンタジーVIII

BOOK メモリアル アルバム "Wish you were here."
好評発売中　本体価格/2,000円(税別)

BOOK ペーパークラフトブック(CD-ROMつき)
11月20日発売予定

CD FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC
ファイナルファンタジーVIII オーケストラヴァージョン
11月20日発売　価格/2,718円(税別) SSCX-10037

●デジキューブの書籍、サントラの最新情報はこちらで
http://www.digicube.co.jp/
ご希望の書籍が店頭にない場合は、書店にご注文いただくか、
ホームページ内の書籍通販コーナーをご利用ください。

ISBN4-925075-65-9

C0076 ¥1300E

9784925075657

1920076013003

SQUARESOFT

DigiCube

株式会社デジキューブ 定価(本体1,300円+税)